PLAYSTATION 2: É INCRIVEL!
Será em DVD e superpoderoso.
E deverá rodar todos os jogos atuais
AÇÃO GAMES
PLAYSTATION
Terror e mistério em
SILENT HILL
Arrase os monstros com nosso roteiro detalhado, mapas e quebra-cabeças
FINAL FANTASY 8
Chegou! Mas o jogo original não roda no seu console
SAIBA PORQUE NA PÁG. 24
Edição Nº 138
Abril de 1999
R$ 3,80
NINTENDO 64
STAR WARS ROGUE SQUADRON
Conheça as missões e como ter todas as medalhas de ouro
E MAIS: o jogo de luta do Super Mario e Snowboard Kids 2
ISSN 0104-1630
3451/1
Tomb Raider 3 (PST/PC): As últimas fases e o final do jogo
Lara Croft: Ficha completa da musa dos videogames
Abril

Índice

Jogos da edição

Destaques desta edição

Nossas seções

Fundador:
VICTOR CIVITA
(1907-1990)
Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico
Vice-Presidente de Operações: Gilberto Fischel

Diretor de Desenvolvimento Editorial: Celso Nucci Filho
Diretor de Planejamento e Controle: Celso Tomanik
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Diretor Editorial Adjunto: Matinas Suzuki Jr.
Diretor de Publicidade: Nicolino Spina

DIVISÃO JOVEM
Diretor-Superintendente: Anthony R. L. Seadon

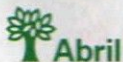
REDAÇÃO
Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editora: Mônica Pina
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Diagramador: Renato Viliegas
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Cristiano Antunes, Fábio Nobre, Helton Cação Ribeiro, Humberto Martinez, Rodrigo Ferreira, Ronaldo Testa, Théo Azevedo, Rivail Martinez, Rodrigo Ferreira, (análise de jogos); Tales Rocha (reportagem); Alexandre Jubran, Donizete Amorim (ilustrações); Tadeu C. Pereira (infografia); Edison Vara e Ivan Carneiro (fotos).

APOIO EDITORIAL
Depto.de Documentação: Susana Camargo
Abril Press: José Carlos Augusto
Nova York: Grace de Souza
Paris: Pedro de Souza

COMERCIAL
Diretor de Marketing: Marcus Vinicius Ramos Vieira
Gerente de Marketing: Sérgio R. Ferreirinho
Gerente de Produção e Prepress : Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Ariane T. Malta

PUBLICIDADE
Diretor: Moacyr Guimarães
Executivas de Contas: Letícia di Lallo, Sandra Mara Moskovich, Susana Vieira Silva
Coordenadora: Juliana de Moura

ADMINISTRAÇÃO E ASSINATURAS
Gerente: Eliseu Urban

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PRESIDÊNCIA: Roberto Civita, Presidente e Editor, José Augusto Pinto Moreira e Thomaz Souto Corrêa, Vice-Presidentes Executivos.
VICE-PRESIDENTES: Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald.

Editorial
Que alegria danada!

Ficamos tão contentes que resolvemos pôr uma foto mostrando isso: em março, recebemos 903 cartas, fax e e-mails dos leitores, um recorde na nova fase da revista.

É importante que você saiba: todas as cartas são lidas e satisfazer os leitores é nosso desafio número 1 a cada edição. Escreva dizendo o que você curtiu ou não. Isso vai nos ajudar a fazer algo realmente especial na edição de maio, a do nosso 8º aniversário. Sem esse combustível, o nosso carro não funciona. Saudações!

Da Equipe Ação Games

Nossos endereços
Participe e dê sua opinião

Ao escrever, coloque seu nome completo, data de nascimento, endereço e número de telefone, se tiver. Ação Games não divulga os endereços de e-mail dos leitores, salvo a pedido. As questões de interesse geral são respondidas na própria revista e as cartas poderão ser resumidas, por motivos de espaço e clareza.

Ação Games - Av. Nações Unidas, 7.221, 8º Andar - CEP 05425-902
Caixa Postal: 3042 CEP 06220-990
E-mail: agames@email.abril.com.br
Fax: (011) 3037-4123
Atendimento ao Assinante: em SãoPaulo, tel. 3990-2112, nas demais localidades, (0800) 55-2112.

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: Av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (011) 3037-2000, fax (011) 3037-4961
Publicidade: tel. (011) 3037-4074, fax (011) 3037-4427

ESCRITÓRIOS NO BRASIL
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, telefax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7554, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26.º and., conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, telefax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12.º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º and., sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, telefax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, telefax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, telefax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8.º and., sl. 802, Menino Deus, CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15.º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 164, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: Praia de Botafogo, 501, 1º and., Bl B - Botafogo, CEP 22250-040, tel.: (021) 546-8226, fax: (021) 546-8130
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4.º and., sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487

ESCRITÓRIOS NO EXTERIOR
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

INTERESSE GERAL
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFORMÁTICA EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE
ECONOMIA E NEGÓCIOS
EXAME • VOCÊ S.A.
AUTOMOBILISMO E TURISMO
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
ESPORTES
PLACAR
MASCULINAS
PLAYBOY • VIP EXAME
FEMININAS
CLAUDIA • ELLE • NOVA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA
DECORAÇÃO E ARQUITETURA
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
ARTE & DECORAÇÃO
ENTRETENIMENTO
CONTIGO • SHOW BIZZ

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição Nº 138. **Atendimento ao assinante:** Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional , correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Números atrasados:** as seis últimas edições, mediante disponibilidade de estoque. Peça ao seu jornaleiro ou à distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir, peça diretamente à Dinap, Caixa Postal 2505 – CEP 06053-990, Osasco, SP, fax: (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800; via Internet pelo endereço http://www.dinap.com.br ou pelo E-mail dinap.na@email.abril.com.br. O pagamento poderá ser feito por meio de cheque nominal ou pelos cartões Visa, Credicard, Diners, American Express e Solo. Distribuída com exclusividade no país pela Dinap.

Central de Atendimento ao Assinante:

ANER Grande São Paulo: 3990-2112
Demais localidades: 0800-55-2112

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

DESAFIO

Fácil

Aproveitando o Dia da Mentira, 1º de abril, colocamos uma participação absurda do Super-Homem, num jogo desta edição. Em que jogo colocamos o super-herói, de brincadeira? Dica: é a única citação do Super-Homem na revista.

Escreva para Desafio Ação Games, Av. Nações Unidas, 7.221, 8º Andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP. Os autores das primeiras cinco cartas corretas (não vale usar fax ou Internet) ganharão uma camiseta exclusiva (uma por residência). Vale a data de carimbo dos correios.

Resposta do último desafio

Em Street Fighter, qual é o vilão em que Ryu deixou uma cicatriz no peito? Resposta: Sagat. Ganharam uma camiseta os leitores: Lilian Silva Santana (Feira de Santana, BA), Ronicley C.de Araújo (Campo Grande, MS), Daniel Amadeu de Melos (Guarulhos, SP), Marcelo Eduardo de Souza (São Gonzalo, RJ) e Leonardo Felipe de Ávila Calbush (Lages, SC).

Pergunta do mês

Você sente falta de jogos de luta no Nintendo 64. Qual?

Resposta do mês anterior

Qual personagem de games você gostaria de ser e por quê? Duke Nukem foi o mais votado.

Duke Nukem. Ele é forte, corajoso e tem aquela lábia que faz qualquer mulher cair a seus pés. Ivo Luiz De Domenico, São Paulo, SP.

Queria ser o cachorro de Tomb Raider 3, para morder o bum-bum da Lara. Felipe de Campos Nogueira, Campinas, SP.

Queria ser Ken, pois a Lara Croft não iria resistir ao meu charme. Gustavo Picelli, Americana, SP

Lara Croft, que é forte e não tem nada de sexo frágil. Ivoneide F.Gomes Kuo, Santos, SP.

RESET **Para o bloqueio de software em Final Fantasy 8** nos Playstation norte-americanos.

POWER **Para o Playstation 2**, que rodará os jogos do atual. É a promessa da Sony

Lara Croft já tem 31 anos

Conheça a musa em detalhes

Lara Croft comemorou seus 31 anos de vida no dia 14 de fevereiro. Aproveitamos o encerramento de nosso roteiro de Tomb Raider 3, nesta edição, para dar a vocês um perfil detalhado da heroína.

Para quem não sabe, Lara é rica, muito rica. Filha do Lorde Henshingly Croft, ela teve professores particulares até os 11 anos e depois estudou na Escócia. Dos 18 aos 21 anos estudou Suíça, passou a praticar alpinismo e a viajar em férias para a cordilheira do Himalaia. Numa das viagens seu avião caiu e ela vagou solitária por duas semanas. Depois disso Lara decidiu ser arqueóloga.

Ficha da gata

Nascimento: Wimbledon, Londres; Inglaterra, a 14/02/1968.
Estado civil: solteira
Medidas e traços: 1m75 de altura, 59 kg, 89 cm de busto, 61 de cintura e 86 cm de quadris. Olhos e cabelos castanhos
Particularidades: está sempre armada e, na cidade, só anda de motocicleta. É apaixonada por montanhas e tumbas antigas

Suas conquistas

Ela tornou-se mundialmente reconhecida ao encontrar a Pirâmide de Atlântida (no game Tomb Raider 1) e a Adaga de Xian (Tomb Raider 2). Protagonizou dois outros feitos: na América do Norte: localizou e matou um exemplar dos Pés-Grandes (*Big Foot)* e fez uma travessia de carro do Alasca à Terra do Fogo, entrando para o Guiness Book.

Suas paixões

Entre uma aventura e outra, Lara descansa na mansão que herdou em Surrey, Inglaterra. Ela estuda, coleciona objetos de viagens e treina em uma área especial da casa. A garota gosta também de cozinhar pratos exóticos.

Suas bandas de rock prediletas são Nine Inch Nails e U2. Seu projeto mais ambicioso é escalar o Monte Everest.

É claro que tudo isso é de mentirinha, mas é muito legal. Para ver tudo isso e mais fotos e pôsters, visite os sites **http://www.eidos.co.uk e www://www.tombraider.com**

Clubes

Clube Light Force - Trocamos dicas e passwords, todos os sistemas. Envie foto 3x 4 e uma dica. Av. Getúlio Vargas, 1.033 - B.Prata, Campina Grande, PB. Grátis

Equipe Resident Evil Survivors - Detonamos todos os tipos de jogos e em todos os consoles. Envie carta com foto 3x4 e R$1,00 para receber folheto de dicas e estratégias. Rua Paulino de Farias, 419, Totó, Tigipió, CEP 50791-230, Recife,PE.

Mundo Universo Starcraft - Disputas em rede do jogo Starcraft. Romano e Marcellus. **http://www.mundo.sc.nom.br.**

Ao enviar sua carta, diga as atividades do seu clube. Não publicamos números de telefones. Sugerimos cautela antes de enviar dinheiro a um clube que não conheça. Ação Games não pode se responsabilizar pelos negócios entre os leitores.

Correção

Dica de Turok 2

Em nossa edição passada, o código para habilitar todos os segredos deste jogo saiu incompleto. A senha correta é BEWARE OBLIVION IS ATHAND

Leitores em Ação

Cartas e Desenhos

DÚVIDAS DO MÊS: EMULADORES DE VIDEOGAMES

Só CDs originais?

Quem não tem acesso à Internet pode conseguir um emulador? Ele causa algum dano ao computador? Para jogos em CD é realmente necessário um CD original ou pode ser um pirata?

Ronaldo Schons
Ivoti, RS

Caro Ronaldo, você pode pegar o programa de Emulador de um amigo que o tenha, não é preciso ter internet no seu micro. Os emuladores geralmente cabem em um disquete. Até onde sabemos eles não causam nenhum dano, salvo os contratempos habituais de programas de PC. Por fim, o emulador reconhece o jogo do CD, seja versão original, seja pirata.

Parem de falar

Por favor, eu imploro. Parem de dar atenção aos emuladores pois só a mídia pode derrubá-los. Eu tenho 2 gigabytes de emuladores e jogos para dezenove plataformas. Se continuarem com esse tipo de reportagem a emulação morrerá. Parem de citar os endereços pelo menos.

Adriano Daher Porto
(via Internet).

Adriano, não existe a possibilidade de esconder-mos informações: a revista existe justamente para informar.

Não funciona

Consegui pegar os emuladores, mas não consigo fazê-los funcionar. Como eu faço para achar os diretórios BIOS? Estou desesperado!

Adriano Cabral
Botucatu, SP

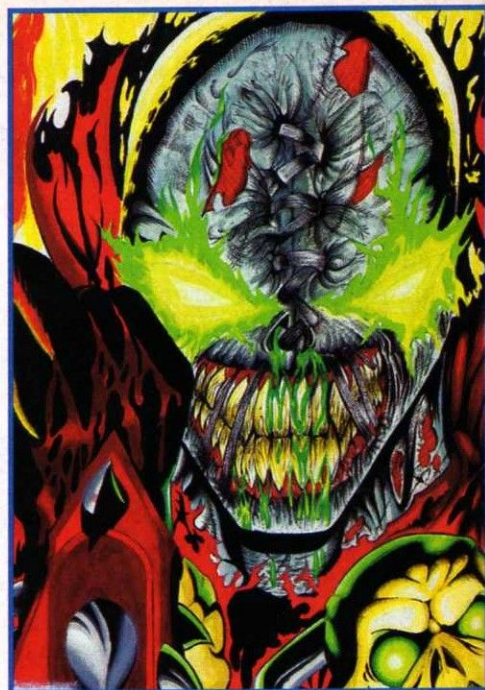
Peguei apenas o emulador do Nintendo 64. Mas quando fui pegar os jogos, ocorreu um erro e a página não abriu. Há alguma outra?

Gustavo (Via Internet)

Caros Adriano e Gustavo, vocês foram mais que depressa pegar emuladores de Nintendo 64 e Playstation. Mas esses dois sistemas são os que mais dão problemas, justamente por serem os mais novos. No caso do Nintendo 64, o emulador funciona, mas exige um computador com uma configuração elevadíssima e é difícil encontrar as memórias ROM dos jogos. Até o momento de conclusão desta revista, não tínhamos nenhum problema em acessar e usar a página www.top25.com/emu/index.html. Tente diferentes páginas dentro desse mesmo site.

No caso do Playstation, o único emulador que funciona bem é o Bleem, que normalmente não é oferecido na Internet. Mas há informações – ainda não confirmadas – de que a Sony poderá colocá-lo à venda. Aí, quem quiser poderá comprar e usar.

Jade, de Mortal Kombat. Com giz de cera e guache, de Dilson Augusto de Araújo Júnior, de Buraju, PA

Todos desenhos desta seção foram considerados *Dez!* e seus autores ganharão uma camiseta exclusiva de Ação Games

Spawn, o maldito. Guache e caneta de Eduardo Sousa Torres, de Fortaleza, CE

Final Fantasy Tactics

Achei a nota 9 injusta. Qual foi o defeito que vocês viram nesse jogo para não dar a nota máxima?

David (sem sobrenome, via internet)

Caro David, por favor, coloque sempre seu nome completo. O game FF Tactics é maravilhoso. Mas achamos que exige muita leitura de textos em inglês e que é difícil demais para a maioria dos jogadores. Se esses fatores não pesaram para você, dê ao jogo a sua nota 10. Como temos dito, queremos que nossa nota seja uma boa referência para você e todos leitores.

O Quinto Elemento

Primeiro quero dizer que gosto de Ação Games. Mas ultimamente vocês estão publicando dicas erradas. Uma delas, na edição Nº 134, é a que acionaria o menu secreto em The Fifth Element. Ah! Parabéns pela especial de Tomb Raider 3 na edição Nº 136!

Sérgio Carlos de Carvalho
Cotia, SP

Caro Sérgio, quando erramos nós publicamos a correção na edição seguinte. Mas não houve erro em o 5º Elemento. A dica funciona na versão americana, mas não na versão japonesa ou em cópias produzidas a partir dela. Talvez seja esse o seu caso. Obrigadão pelos parabéns!

Zelda 64

1 - Não consigo vencer aquele homem veloz dentro da cabana no Vale Gerudo. Ele sempre diz ter chegado um minuto antes de mim.

2 - Não consigo pegar todos os grandes fantasmas e vender para aquele homem estranho do castelo.

3 - No rio de Zora há alguns sapos. Ao tocar a Ocarina eles crescem e me dão um pedaço de coração. Ouvi dizer que tem mais alguma coisa a fazer com esses sapos. O que é?

Felipe Castro da Costa
Rio de Janeiro, RJ

1 - O homem veloz - Aparentemente, é uma pegadinha Felipe. Até este momento, nem nós nem o pessoal da Nintendo conseguimos ser mais rápidos que ele.

2 - Os fantasmas - Você os encontra cavalgando com a égua Epona pelos campos de Hyrule. Acerte-os com pelo menos duas flechadas. Basta aprisionar dez fantasmas e o comprador lhe dará a última garrafa.

3 - Os sapos - Quem toca a Canção da Tempestade (Song of Storm), ganha dos sapos um pedaço de coração; quem toca qualquer outra música ganha dinheiro. É só o que sabemos fazer com eles, Felipe.

Goku, herói de Dragon Ball. Com lápis e hidrocor de Vitório Sant'Anna F.Macedo, Rio de Janeiro, RJ

Leitor satisfeito

Três meses procurando uma revista que resolvesse meus problemas e quando chego na banca vejo bem no meu nariz: Ação Games. Parecia um símbolo de ouro! Vocês conseguiram resolver os meus problemas!. Esta carta se autodestruirá em 3 segundos...

Lucas Nogueira Picoli, São Paulo, SP.

Lucas, sua carta realmente se autodestruiu em alguns segundos, porque ficamos alegres em ler e, em seguida, nos perguntamos: Quais eram os problemas que a gente resolveu? Conte pra gente da próxima vez: nós ficamos curiosos. Abração!

Frajola e Piu-Piu detonam. Lápis e caneta de Cleber Lúcio Vigorito Silva, Frutal MG

Os leitores gostaram

Sua revista é de confiança, pois todos os truques e golpes que me deram estavam corretos e gostei porque conseguir ganhar de todos no Playstation.

Fernando Almeida Stock
São Bonifácio, SC

Venho novamente parabenizá-los pelo trabalho excepcional realizado. A revista está um arraso tão grande que aqui (em Curitiba) uma semana após o lançamento, ela já esgotou.

Diego de Niro Gonçalves
Curitiba, PR

A revista está fenomenal, arrasadora, viciante, dez!.

Cleber Rocha Vasconcelos
Maceió, AL

Comecei a comprar Ação Games há pouco tempo. Comprava outra mas vi que Ação Games era bem melhor.

Marcos Pinheiro Neves Silva
(Via internet)

Comecei a comprar as revistas Ação Games e adorei. É a melhor para ler e a mais divertida.

Leonardo Novaes,
Recife, PE

Bom, creio que não preciso ficar falando "vocês são os melhores, esta revista é demais". Vocês já sabem né?

Felipe Moreno Pinheiro,
Atibaia, SP

A gente não sabe não, galera. Escrevam dizendo quando acertamos na mosca ou não, a cada edição. Nosso objetivo é fazer o melhor possível. Faz um bem danado para a alma de todo mundo aqui ouvir elogios. Obrigado a todos e continuem a nos escrever, com críticas e comentários.

Playstation 2 roda

- Terá jogos, filmes e desenhos em DVD
- Deve sair em março do ano que vem
- O console terá chip Toshiba de 128 bits

Foi como um vendaval. A Sony convocou a imprensa do Japão, no dia 3 de março, para anunciar seu novo videogame. E conseguiu o que queria: os jornalistas ficaram de boca aberta e os concorrentes preocupados com o que foi dito pelo vice-presidente da divisão de lazer eletrônico da Sony (Computer Entertainment), Ken Kutaragi.

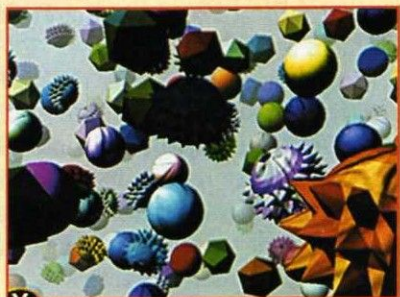
Pela primeira vez na história dos videogames, um console rodará os jogos feitos para o videogame anterior, sem adaptadores. Isso transformará, automaticamente, todos os 50 milhões de proprietários atuais de Playstation do mundo em potenciais compradores da nova máquina. Objetivo 1 da Sony: criar um padrão dominante para videogames, semelhante ao que já existe para computadores. Mas um padrão só dela. Bastaria isso para alarmar a concorrência. Mas tem mais.

Filmes e desenhos

O novo videogame deverá rodar informações em DVD e seria compatível com o padrão MPEG 2 para descomprimir imagens de vídeos, desenhos e animações computadorizadas. As animações dos jogos poderão ter a mesma qualidade de imagens de Vida de Inseto ou Toy Story e a máquina poderá, em princípio, rodar esses desenhos. Objetivo 2 da Sony: juntar videogames com filmes e desenhos numa máquina só. Seria como se hoje o Playstation funcionasse também como videocassete.

Um show de imagens

Animação recriada de Ridge Racer 4, mostrada pela Namco

Animação de imagem em metal líquido em transformação, da Sony

Cena com objetos variados em movimento, mostrada pela Sony

Dois submarinos numa pia de cozinha. Animação da Sony

Namco e Square foram as principais criadoras de jogos a mostrar imagens geradas pelo Playstation 2. Para isso, recriaram imagens já conhecidas do público. Mas desconfie. O mesmo tipo de show é feito sempre pelos fabricantes, mas não há garantias de que tudo vá acontecer assim nos jogos reais.

Videogame poderoso

Eles prometem uma máquina impressionante, com um chip novo, desenvolvido em conjunto com a Toshiba. Segundo a Sony, o chip é totalmente de 128 bits, (o chip do Sega Dreamcast é híbrido de 128 bits com 64 bits), capaz de rodar entre 13 e 55 milhões de polígonos por segundo. O que isto significa? Jogos mais bonitos e velozes que os atuais. O videogame deverá ter ainda som digital com capacidade para Surround, como nos Home Theater, e saída para TV digital.

rá jogos atuais

A ficha do Playstation 2

Não comparamos a ficha do videogame com a do Dreamcast ou do Nintendo 64 por haver muitos componentes, tecnologias e unidades que não têm relações entre si. Veja as especificações do Playstation 2:

Chip central: Toshiba 128 bits pleno, com 250 MHz. (Alguns sites norte-americanos falam em 300 MHz: acredite no menor número).
Velocidade de processamento: 4 a 5 vezes mais rápido que o chip Pentium 3 de PCs.
Capacidade de processamento gráfico: 13 a 55 milhões de polígonos por segundo, dependendo da sofisticação das imagens.
Sistemas de reprodução: informações em DVD e imagens de filmes e desenhos comprimidas em MPEG2.
Lançamento: em torno de março de 2000 no Japão e no final do mesmo ano no resto do mundo.
Preço estimado para o Japão: 400 dólares.

CURTAS

O Dreamcast já foi desbloqueado e pirateado. É o que afirmam os jornais japoneses. O chip desbloqueador custa 20 dólares e os CDs copiados saem por 6 doletas cada um, no Japão.

Final Fantasy 8 explodiu. Apenas no primeiro dia nas lojas, em 11 de fevereiro, 2.210.000 cópias do jogo foram vendidas, com preço médio de 60 dólares cada uma. Não é apenas um recorde, mas um recorde espantoso. Muitos jogadores pré-encomendaram o jogo, para não ficar sem.

TOP TEN NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em fevereiro

South Park estréia e Turok 2 sobe de 8º para 3º na lista de Nintendo. Nos 32 bits, Crash 3 cai para segundo após dois meses de liderança. Tomb Raider 3, que estreou na 2º posição, em fevereiro, chega agora à sua melhor colocação. Gran Turismo, lançado em dezembro de 1997, continua firme na lista após todo esse tempo.

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1.Donkey Kong Country 3 - SNES	1.Metal Gear Solid - PST	1.Zelda: Ocarina of Time
2.Super Mario Kart - SNES	2.Crash Bandicoot 3 - PST	2.Fifa Soccer 99
3.International S.S. De Luxe - SNES/MEGA	3.Tomb Raider 3 - PST	3.Turok 2: Seeds ofEvil
4.Zelda: A Link to the Past - SNES	4.International S.Soccer Pro 98 - PST	4.International S.Soccer 98
5.Aladdin - SNES	5.Street Fighter Zero 3 - PST	5.Star Wars Rogue Squadron
6.M.M. Power Rangers - SNES	6.A Bug's Life - PST	6.Top Gear Overdrive
7.Street Figther Alpha 2 - MEGA	7.Gran Turismo - PST	7.Castlevania
8.Road Rash - MEGA	8.Fifa Soccer 99 - PST	8.South Park
9.Cold Shadow - SNES	9.X-Men Vs. Street Fighter - PST/SAT	9.WCW/NWO Revenge
10.Final Fantasy 3 - SNES	10.Resident Evil 2 - PST	10.Banjo-Kazooie

LOCADORAS CONSULTADAS: Belo Horizonte - MG - Mega Game, Tel.:(031) 296 7184 - **Porto Alegre - RS** - Espaço Vídeo, Tel.:(051) 311-7999(Obs.:não alugam 32 Bits) - **Rio de Janeiro - RJ** - Game Palace, Tel.:(021) 430-7146 - **Salvador - BA** - Kombat Games, Tel.:(071) 255-0977 - **São José do s Campos - SP** - ProGames, Tel.:(012) 341-7250 - **São Paulo - SP** - ProGames Mooca, Tel.:(011) 591-0039 - **Curitiba - PR** - Vídeoteka, Tel.:(041) 262 7581

LEGEND OF ZELDA
COM GUIA DE JOGO EM PORTUGUÊS

3x R$ 53,00

TUROK 2

3x R$ 49,67

STAR WARS: ROGUE SQUADRON

3x R$ 49,67

FIFA 99

3x R$ 49,67

MISSÃO: IMPOSSÍVEL

3x R$ 49,67

TOP GEAR OVERDRIVE

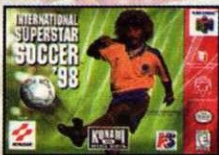
3x R$ 49,67

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 98

3x R$ 49,67

BUCK BUMBLE

3x R$ 43,00

F-1 WORLD GRAND PRIX

3x R$ 43,00

SOUTH PARK

3x R$ 49,67

F-ZERO X

3x R$ 33,00

BODY HARVEST

3x R$ 43,00

WWF WAR ZONE

3x R$ 43,00

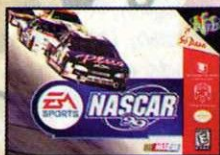
NASCAR 99

3x R$ 43,00

MARIO KART 64

3x R$ 33,00

SUPER MARIO 64

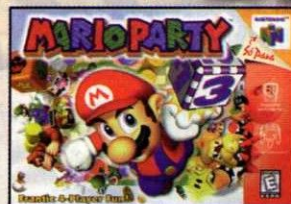
3x R$ 29,67

INTERNATIONAL S.STAR SOCCER 64

3x R$ 23,00

COMPRE AQUI TODOS OS GAMES DO NINTENDO 64 EM 3X SEM JUROS!

MARIO E SUA TURM[A] ... VOCÊ PARA UM ... QUE É A MAIOR A...

MARIO PA[RTY]

3x R$ 49,67

MARIO E SUA TURMA ESTÃO DANDO UMA FESTA, E VOCÊ É O NOSSO PRINCIPAL CONVIDADO! MARIO PARTY É DIFERENTE DE TODOS OS JOGOS JÁ LANÇADOS ATÉ HOJE: IMAGINE UM JOGO DE TABULEIRO SUPER DIVERTIDO, MAS DENTRO DE UM VIDEO GAME. APESAR DE PODER SER JOGADO POR APENAS UMA PESSOA, A VERDADEIRA DIVERSÃO DE MARIO PARTY RESIDE NO MODO

NINTENDO 64

POR + R$ 20 LEVE DIDDY KONG RACING, OU TOP GEAR RALLY OU LAMBORGHINI 64.

3X R$ 153,00
OU 10x DE R$ 62,07

ACESSÓRIOS N64

CONTROLLER N64
NAS CORES AMARELO, AZUL, CINZA, PRETO, VERDE E VERMELHO
R$: 69,00

CARTUCHO DE EXPANSÃO
R$: 79,00

CARTUCHO DE MEMÓRIA
R$: 49,00

RUMBLE PAK
R$: 49,00

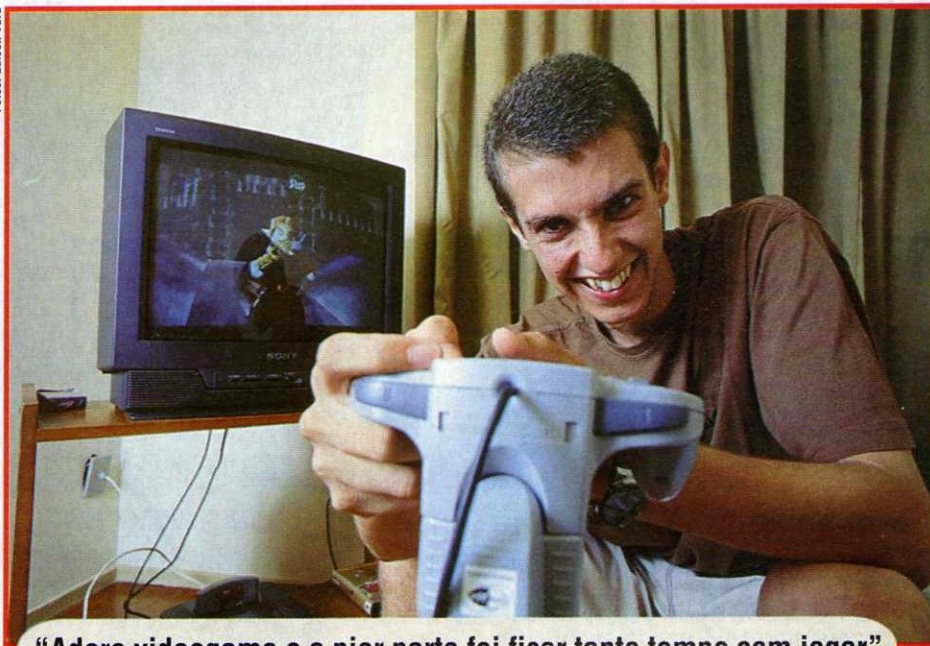
Jogar demais faz mal?

Pode fazer. Foi o que aconteceu com o leitor Roger Saraiva Conheça a história dele e o que dizem os médicos

Por Tales Rocha

Roger Saraiva deixou que o videogame tomasse conta da sua vida. Começou a jogar aos 6 anos, aos 15 jogava até tarde da noite e depois chegou a jogar até vinte horas no mesmo dia. Recebeu conselhos e advertências, mas não mudou. Jogou até ficar doente.

"Não acreditava que poderia ficar doente dentro da minha casa, em uma atividade que parecia não colocar ninguém em risco", explica. Há pouco mais de dois anos, ele teve anorexia. Perdeu totalmente o apetite, passou a ter fortes dores de cabeça e ficou com olhos ardentes e ressecados. No tratamento precisou tomar soro até conseguir voltar a comer. Ficou proibido de jogar por dois anos.

Fotos: Edison Vara

"Adoro videogame e a pior parte foi ficar tanto tempo sem jogar"

Jogando com cuidados

Roger mora em Porto Alegre, tem 20 anos, terminou o segundo grau e trabalha. Recuperado, continua jogando, mas se cuida: "Depois de um certo tempo eu paro, dou uma volta e não abro mão de sair com meus amigos. Tenho consciência de que devo me controlar. Só ainda não me convenceram a jogar bola", brinca.

Ele escreveu para Ação Games para que divulgássemos seu caso como um alerta. Fizemos mais que isso. Veja a seguir as opiniões e as recomendações de diversos médicos. Afinal, videogame é para se divertir.

AS DICAS DOS MÉDICOS

Sentindo dores ou ardor nos olhos, pare para descansar

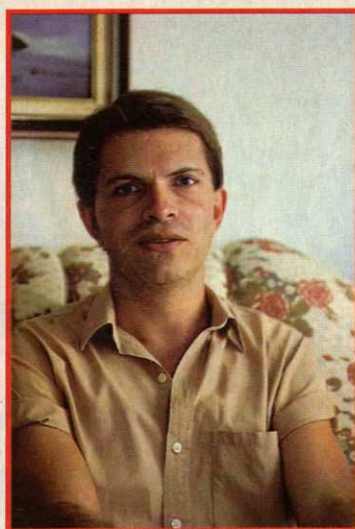
na l à saúde?

Dores no corpo

Fotos desta página: Ivan Carneiro

Quem joga muito fica com dor nos dedos e nos pulsos. Mas será que isso causa problemas? A ortopedista Elaine de Toledo, especialista em mãos, diz que ainda nem chegou a ver um caso de lesões provocadas por videogame. Mas faz algumas recomendações: "O ideal é jogar sentado em uma cadeira ou sofá, com a coluna ereta e antebraços ou pulsos apoiados, sem forçar os músculos por mais de uma hora. Movimente o pulso para baixo, para o alto e também em círculos: se doer, pode ser um sinal". Dores nos braços e nos ombros também são um aviso para diminuir a dose. Procure apoiar sempre as costas, para evitar a cifose, um desvio que pode deixar a pessoa corcunda.

Faz mal para a cabeça?

Jogar demais em videogames ou computadores pode fazer mal, principalmente se essa atividade isola a pessoa do convívio social. É a opinião de Nicolau Tadeu Arcaro, doutor e pesquisador em Psicologia pela Universidade de São Paulo (USP). "O contato humano é insubstituível e não podemos ficar isolados. Se não houver equilíbrio com os estudos, atividades físicas e outras, sou contra". Mas Arcaro também vê fatores positivos: "Creio que os jogos dão uma certa familiaridade com informática e estimulam determinados tipos de raciocínios", opina.

Sem excessos

"Na minha opinião, duas horas de jogo já é um excesso", diz o neurologista Cláudio Guimarães dos Santos, pesquisador do Laboratório de Neurociência da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo. Ele é bastante crítico ao falar sobre videogames: "Quem joga muito pode ter dificuldades de aprendizagem, transtornos de leitura e transtornos de atenção", afirma. Para ele, o videogame deve ser apenas mais uma atividade de lazer, sempre associada a outras.

Preserve os seus olhos

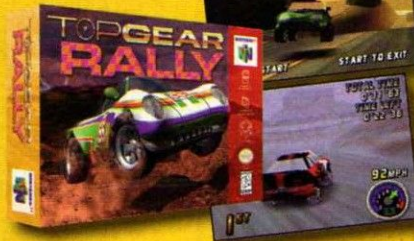
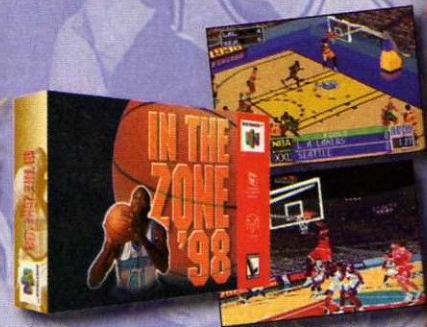
A oftamologista Denise Chinzon diz que ainda não há uma conclusão final sobre os efeitos da radiação dos monitores e aparelhos de TV sobre os olhos. "Sabemos que provoca um cansaço visual, mas isso não significa estragar a visão. Esse cansaço acontece porque, quando estamos concentrados, piscamos três vezes menos. Os olhos ficam ressecados e vermelhos, o que pode provocar dores de cabeça".

As recomendações: manter uma distância confortável da TV (depende do tamanho da tela) e descansar de vez em quando. Nos computadores, a distância de mais ou menos um braço é a recomendada, mas isso pode variar para cada pessoa.

DEU A LOUCA NA NI

PROMOÇÃO CARTUCHOS N6

R$ 49,00 CADA

DIDDY KONG RACING
- Compatível com Rumble Pak!
- Compatível com Cartucho de Memória!
- Diversos "chefes" de fase, itens especiais e desafios secretos!
- Até 4 jogadores simultâneos no Vs. Mode!

TOP GEAR RALLY
- 4 modos de jogo: Arcade, Torneio, Corrida contra o relógio e Treino!
- 9 carros com características diferentes. Troque os pneus, suspensão ou crie seu carro na oficina virtual
- Condições climáticas que alteram a cada corrida!
- Compatível com Rumble Pak

NBA IN THE ZONE
- Todos os 29 times da NBA além de 2 All-Star!
- Mais de 300 jogadores e 300 jogadas diferentes.
- Negocie ou crie um jogador!
- Compatível com Rumble Pak!

ESPORTE

KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE
- Sete ângulos de câmera com níveis ajustáveis de zoom!
- Mais de 300 jogadores com estatísticas atualizadas!
- Crie seu próprio jogador e troque outros entre os times!
- Compatível com Rumble Pak e Cartucho de Memória!

CORRIDA

AUTOMOBILI LAMBORGHINI
- 5 modos de jogo!
- 4 modelos de carros super potentes!
- Gráficos e realismo impressionantes!
- Jogo simultâneo para quatro jogadores!

MULTI RACING CHAMPIONSHIP
- Diversos veículos para escolha, além de outros que se consegue vencendo as pistas!
- Impressionante nível de detalhes!
- Corridas diurnas e noturnas!
- 3 modos de jogo!

NTENDO!

BIO-FREAKS
- Livre uso do espaço 3D!
- Arenas interativas!
- Possibilidade de desmembramento!
- Impressionante design de personagens!

MACE: THE DARK AGE
- 16 personagens selecionáveis, 2 impressionantes chefes e 6 personagens secretos!
- Cenários interativos!
- Cada personagem possui sua própria arma!

FIGHTER'S DESTINY
- Lutas com revolucionário sistema de pontuação
- Modo de treinamento
- Mais de 60 golpes por personagem e diversos estilos de artes marciais
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!

LUTA

AÇÃO & RPG

QUEST 64
- Gigantesco ambiente 3D com 07 cidades e inúmeras localidades!
- Mais de 100 personagens para interagir e batalhar!
- Mais de 50 magias que utilizam os 4 elementos da natureza
- Compatível com Cartucho de Memória

FORSAKEN 64
- Os melhores efeitos de iluminação do N64 até hoje!
- Emocionante modo multiplayer para 4 jogadores!
- Impressionantes velocidades!
- Compatível com Cartucho de Memória e Rumble Pak!

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
- Quatro personagens!
- Primeiro game de N64 com elementos de RPG!
- Excelentes efeitos sonoros e música!

AQUI TEM GAME PARA TODOS OS GOSTOS!

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

LIGUE AGORA (011) 7295-9666 E RECEBA EM CASA

Nintendo by gradiente
www.nintendo.com.br

COMPRE PELA INTERNET
www.dshop.com

Pré-Lançamentos

Os jogos que você vai curtir em breve

NINTENDO 64/PLAYSTATION

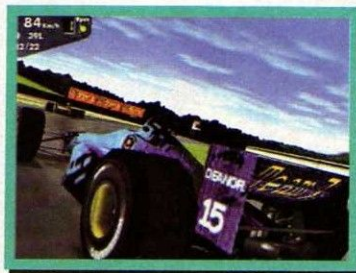
Gex 3: Deep Cover Gecko

Ação, da Eidos, 1 jogador

Gex está de volta como um bem-humorado agente secreto. Você viaja de submarino, surfa na neve, esquia e se diverte com disfarces como Clint Gexwood, Sherlock Gex, Conde DracuGex, Private Gex e outras maluquices. Previsto para o Playstation em abril, deve ser lançado logo em seguida também para o Nintendo 64.

DREAMCAST/NINTENDO 64 / PLAYSTATION

Monaco Grand Prix

Corrida, da Ubisoft, 1 ou 2 jogadores

Mais do que os detalhes dos carros, pilotos e pistas, este game de Fórmula 1 promete precisão máxima nos controles e reações do carro, com muitas opções de ajustes e comandos. Você acelera em diferentes campeonatos, num dos circuitos mais difíceis e empolgantes do mundo. O jogo já foi lançado para PC e estará disponível para Dreamcast, Nintendo e Playstation em abril.

NINTENDO 64

Duke Nukem: Zero Hour

Ação, da GT Interactive, 1 a 4 jogadores

Esta nova versão do jogo provavelmente será exclusiva do Nintendo. O herói viaja no tempo, passando por cenários futuristas e até pelo Velho Oeste. Para destruir monstros, cobras, zumbis e até aliens, seu arsenal tem metralhadoras, bombas e mísseis. O game terá opção para visão em primeira ou terceira pessoa. O lançamento está previsto para maio.

NINTENDO 64

Looney Tunes Space Race

Ação, da Infogrames,1 a 4 jogadores

Pernalonga, Patolino, Coiote e a turma dos Looney Tunes encaram uma disputa acelerada em cinco mundos. Marvin cria uma incrível máquina, que se despedaça acidentalmente. Começa a corrida para recolher as peças espalhadas pelo universo. Só o Super-Homem poderá juntar os pedaços. Para junho.

NINTENDO 64

Carmageddon 64

Corrida, da Interplay, 1 ou 2 jogadores

O game que foi proibido e criou polêmica pelo excesso de violência ganha uma versão menos sangrenta. Você não detona pedestres inocentes, mas pilota carros envenenados ou motos, destrói os veículos dos oponentes e os zumbis que aparecem na cidade. Há muitos acessórios e armas para equipar os veículos. Para maio.

NINTENDO 64/ PLAYSTATION

Gauntlet Legends

Ação, da Midway,1 a 4 jogadores (N64) e 1 ou 2 jogadores (PST)

O game clássico do Atari e fliperamas finalmente será relançado. Você explora mundos diferentes para encontrar itens e magias, encara monstros perigosos e quebra-cabeças complexos. Com novos desafios, cenários tridimensionais e um incrível visual o jogo está previsto para maio.

NINTENDO 64

Hybrid Heaven

RPG, da Konami, 1 jogador

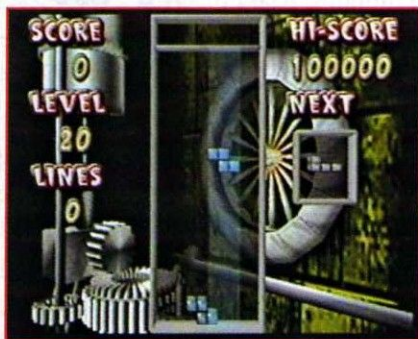
Neste RPG repleto de ação você explora cenários futuristas e luta com seres mutantes, feras cibernéticas e outras estranhas criaturas. Uma história que mistura ficção científica, espionagem, e intrigas políticas. O desafio deve ser lançado em maio.

Tetris para a turma toda

Quebra-cabeças para jogar a quatro

O quebra-cabeça mais conhecido dos videogames ganhou uma nova versão. O objetivo é o mesmo:encaixar as peças coloridas que aparecem na tela.

A diferença mais importante é que agora há opção para disputas para até quatro jogadores, aumentando a diversão de quem curte jogar em turma.

Você pode jogar com música e escolhe entre cinco níveis de dificuldade, que se diferenciam pela velocidade em que as peças caem.

Se você é iniciante, aperte o botão R para ver a barra de luz que aumenta sua precisão

Monte o quebra-cabeças de um lado e depois encaixe uma peça longa do outro para eliminar várias linhas

Para disputas com vários jogadores, selecione a opção Battle

Tetris 4D
Estratégia, da Bullet/Prof Softwa

DREAMCAST	
GRÁFICOS	8,0
SOM	7,5
JOGABILIDADE	7,0
DIVERSÃO	8,0
NOTA FINAL	7,6

1 a 4 jogadores, aceita Visual Memory

Labirintos difíceis em Evolution

Um RPG repleto de inimigos

Um dos primeiros jogos do gênero para o console, tem muitos inimigos e desafios em labirintos complicados.

Você seleciona seu personagem e sai em busca de itens para ataque, defesa e magias. Os locais e objetos mudam de forma, aparecendo em locais variados, de acordo com sua opções de jogo.Seguindo as indicações do mapa, você se movimenta rapidamente e pode até correr para evitar alguns confrontos. O visual não impressiona, mas o jogo é divertido.

Para que a magia de cura funcione na turma inteira deixe todos em fila

Fique perto dos inimigos para diminuir a porcentagem de erros nos ataques

Há itens escondidos em caixas e barris

Evolution
RPG, da ESP

DREAMCAST	
GRÁFICOS	8,5
SOM	8,0
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,8

1 jogador, aceita Visual Memory

Power Stone: bonito e inovador

Luta à toda velocidade

Por Ivan Cordon

O primeiro jogo da Capcom para o Dreamcast é muito legal. O visual detalhado, a interação com o cenário e a movimentação rápida impressionam.

São oito lutadores, com uma personalidade normal e uma cibernética, que você aciona quando você encontra as três pedras de poder (Power Stones).

Interatividade total

Você usa objetos para atacar os rivais e pode subir nas rampas ou fugir agarrando-se em vigas no teto. Mas o cenário esconde também algumas armadilhas como guilhotinas, engrenagens pontiagudas, canhões e lançadores de fogo.

A liberdade de movimentos confunde um pouco o jogador, mas os golpes são fáceis. Depois de encontrar as pedras você torna-se mais poderoso e pode usar magias animais que acabam com os inimigos.

Abra os baús e caixas para encontrar itens e armas

Aproveite os elementos do cenário: jogue seu rival nos espetos

Pule e aperte B, no ar, para agarrar-se no teto ou em vigas, como a da foto

Junte as três Power Stones e use L ou R para liberar o Golpe Especial

Aproxime-se da parede e aperte B repetidamente para subir por ela

Comandos

X- Soco	A- Pular
Y- Chute	L - Golpe Especial 1
B- Agarrar	R - Golpe Especial 2

Power Stone
Luta, da Capcom

DREAMCAST	
GRÁFICOS	10
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	9,3

1 ou 2 jogadores, aceita acessório VMS

Lute com Mario em Smash Brothers

Seus personagens favoritos em um jogo fácil e engraçado

Por Humberto Martinez

Você vai se divertir com esta disputa maluca entre personagens famosos. Entram na briga Yoshi, Mario, Samus (da série Metroid), Fox (StarFox 64), Link (Zelda), Kirby, Donkey e até o monstrinho virtual Pikachu.

A maioria deles usa os mesmos elementos de seus jogos de origem. Assim, Mario usa pedras, enquanto Link ataca com bombas, escudos e golpes de espada.

Chame os amigos

O game é muito legal para jogar em turma. Cada personagem tem vários golpes e combos diferentes, mas os comandos são simples. Você pode usar também martelos, armas-laser, bombas, cascos de tartaruga e outros itens engraçados.

Lutando em cenários de vários outros jogos, eles fazem de tudo para destruir o chefão final: uma luva gigante, que se rebelou por ser sempre coadjuvante nos games do Mario.

As armadilhas podem surgir de repente. Fique atento

Em algumas lutas basta jogar o inimigo para fora do cenário para vencer

Lutando como Kirby você consegue imitar os golpes de seu adversário

Mario e Pikachu lutam sobre uma das naves do jogo StarFox 64

Comandos
- B- Ataque forte
- A- Ataque fraco
- C- Salto
- R ou Z- Defesa
- L- Provocação

Smash Brothers
Luta, da Nintendo

NINTENDO 64	
GRÁFICOS	9,5
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	9,2

1 a 4 jogadores, aceita Memory Pak, cartucho japonês,

Snowboard Kids 2 empolga

Uma competição diferente

Por Ivan Cordon

Neste game superdivertido o jogador não desgruda de sua prancha de snowboarding. Além dos campos de neve, você desliza na grama, em cachoeiras, pistas submarinas e até dentro de casa. Os personagens são muito engraçados e durante corrida usam itens e armas para sabotar os concorrentes.

São vários terrenos: você surfa até em pistas de terra e grama

No Trick Game radicalize nas manobras para fazer mais pontos

Modos de jogo

Você se exercita no Trainning e depois escolhe entre o Story Mode, para jogar sozinho, ou o Battle para disputar com sua turma.

Há jogos extras como o Trick Game, com manobras radicais, o Shoot Cross, para treinar sua mira e o Speed Cross, para atingir altas velocidades.

São seis personagens iniciais, cada um com um estilo de corrida. Escolha também a melhor prancha: há uma para fazer manobras, uma muito veloz e outra que encara qualquer tipo de pista.

Na cidade visite as lojas para pegar itens, fazer compras e participar dos minigames

Acerte todos os jornais nas caixas de correio

Comandos
A – Pular
B – Usar item
Z – Usar arma
Botões C – Manobras

Enfim... Final Fa

✱ O jogo é fantástico, mas muito diferente do anterior
✱ A versão original só funciona em consoles japoneses

O RPG mais esperado do Playstation é incrível, com visual animalesco e um montão de desafios. Mas o jogo é muito mais complexo do que a versão 7 e os textos em japonês atrapalham demais. Além disso, o game original só roda em consoles japoneses (veja destaque). O preço também assusta: com quatro CDs, o game custava, na fase de lançamento, cerca de R$220,00.

As animações estão perfeitas e contam a história de Squall

Inovações

Final Fantasy 8 é diferente dos anteriores e muito melhor. As animações são lindas, há efeitos visuais incríveis, a movimentação dos personagens é totalmente realista e você explora todos os detalhes dos imensos cenários.

Seu herói inicial é Squall e o jogo começa na escola militar em que ele estuda. Ele tem 17 anos e só se formará aos 19, quando pretende ingressar em um grupo de elite. Todo o jogo parece girar ao redor desse tema.

Você joga com até três personagens simultaneamente, conforme os encontra na aventura. Mas precisa configurar cada um deles antes de controlá-lo, definindo ataques, magias, itens, invocações e arremessos. Com todas essas opções e muitos menus em japonês, o game é desafiante, mas complexo demais.

Detone rapidamente o monstro-bomba antes que ele estoure sua cabeça

Final Fantasy 8
RPG, da Square

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,5
SOM	9,5
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	9,5

1 jogador, aceita Memory Card, Pocketstation e Dual Shock

Invocações

As invocações, que em Final Fantasy 7 eram itens, agora são seres mágicos que podem ajudá-lo nas lutas. Use-as contra os chefes.

Shiva dispara uma rajada congelante sobre os rivais

Quetzacoatal desce do céu e envolve o inimigo em raios

Ifrit atira uma enorme pedra em chamas sobre os oponentes

Fantasy 8

Esta esfera de luz serve para salvar e gravar seu jogo

Para acessar outras áreas, use o painel no terminal do salão central

Fale com os guardiões. Indique 40 nas opções do menu para ganhar tempo

Porque não funciona

Final Fantasy 8 foi lançado no Japão em fevereiro. O jogo traz um programa de identificação que analisa o videogame e só funciona no console japonês.

Para driblar esse bloqueio e rodá-lo em seus videogames, jogadores do States descobriram um código para o acessório Game Shark. Nós testamos: ele funciona só no início e o jogo trava após uma hora.

Ao finalizarmos esta edição, cópias alternativas do game começavam a aparecer no Brasil. Alguns jogadores nos informaram, ao telefone, que elas funcionavam em qualquer console. É possível: se a trava funcionasse 100%, já teria sido usada antes. O jogo em inglês só deve sair em setembro.

Terror e sangue em

* São quatro finais alucinantes. Veja o melhor
* O jogo é violento e foi recomendado para maiores de 17 anos nos Estados Unidos

Mistério, ação e muitos desafios fazem de Silent Hill um jogo empolgante. O clima é de filme de terror e é preciso ter sangue-frio para decifrar quebra-cabeças e encarar monstros e zumbis.

A surpresa fica por conta dos quatro finais diferentes que dependem de seu desempenho.

Sustos no caminho

Você controla Harry que sai em busca de sua filha, explorando uma cidade fantasma. Seu personagem se movimenta livremente e interage com os objetos, aumentando o realismo e o impacto das cenas.

O visual é sombrio,com fases escuras, muitos sustos, efeitos e músicas apavorantes. Para chegar ao melhor final você tem de ser fera e encontrar os locais e itens certos. Para se sair bem siga o nosso roteiro.

A policial Cybil vai ajudá-lo desvendar os segredos, mas pode se tornar uma ameaça

Silent Hill
Ação, da Konami

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,5
SOM	10
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,7

1 jogador, aceita Memory Card, controle analógico e Dual Shock

Comandos
- ■ - Correr
- ▲ - Acessar o mapa
- ● - Ligar/desligar Flashlight (lanterna)
- X - Interação com objetos do cenário
- R1/ L1 - Passo para a direita/ Passo para a esquerda
- L2 - Movimentar câmera
- R2 - Empunhar arma
- Select - Inventário

Silent Hill

Férias arrepiantes

Conheça a história do jogo

O jovem Harry Mason viaja em férias com sua filha Cheryl para a pacata cidade de Silent Hill. No caminho, ele desvia de uma pessoa que surge na estrada e perde o controle do carro. Ao acordar, vê que está na cidade, mas não acha sua filha.

Quando sai para procurá-la, vê a garota desaparecer na neblina. Olhando ao redor, ele descobre que Silent Hill mudou muito. A maior parte da população sumiu, muitas ruas estão destruídas e seres monstruosos aparecem a todo momento.

A cidade foi dominada por forças demoníacas. Praticantes de magia negra criaram uma passagem para um sombrio universo paralelo, que ameaça tomar Silent Hill para sempre. Apesar dos sustos e perigos, Harry está pronto para qualquer desafio. Ele só vai partir depois de encontrar sua filha e desvendar todos os segredos.

Armas

Veja quais são e como usá-las

Handgun (pistola) - Use contra monstros normais. Há munição espalhada pelo jogo.
Shotgun - Para acertar inimigos difíceis e chefes.
Hunting Rifle (rifle de caça) - Alto poder de fogo e longo alcance. Economize munição.
Kitchen Knife (faca de cozinha) - Só para detonar os inimigos fracos.
Steel Pipe (cano de aço) - Fraco, difícil de manusear e só pode ser usada por um tempo determinado.
Hammer (martelo) - É muito eficiente e acaba rapidamente com os monstros.
Axe (machado) - Fraco e difícil de usar.

Itens normais

Pegue todos que encontrar

Logo no início do jogo você encontra vários elementos importantes. Guarde todos e procure mais munição e itens de energia.

Health Drink (bebida de saúde) - Funciona quando sua energia está no vermelho.
First Aid Kit (estojo de primeiros socorros) - Use quando perder muita energia
Ampoule (ampola) - Guarde para repor totalmente sua energia.
Flashlight (lanterna) - Acione nos locais escuros.
Pocket Radio (rádio de bolso) - Emite ruído quando há um monstro por perto.

Itens especiais

Termine o jogo para habilitá-los

Eles serão úteis para jogar novamente, mas variam de acordo com o final escolhido. Para encontrá-los, use o Save Next Fear e dirija-se aos locais recomendados. Todos estão em Old Silent Hill (veja as indicações no mapa a seguir).

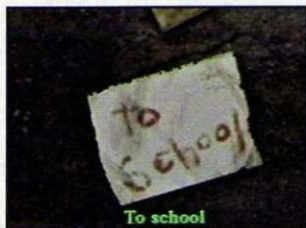
1- **Channeling Stone (pedra de canalização)** - Está na Convenience Store (loja de conveniência).
2 - **Gasoline Tank (galão de gasolina)** - Pegue-o na garagem junto ao Gas Station (posto de gasolina).
3 - **Chain Saw (serra elétrica)** - Vá até a vitrine da Out Rive Chain Saws, em Old Silent Hill. Use o Gasoline Tank para pegá-la.
4 - **Rock Drill (britadeira)** - Está no depósito, no térreo da Bridge Control Room. Use o Gasoline Tank para conseguir pegá-la.
5 - **Katana (espada de samurai)** - Está na casa em que você entrou pela primeira vez .

Guia completo da cidade

Siga nosso roteiro para chegar ao final Good+, o melhor e o mais completo
Os números e letras destacados no texto indicam os pontos especificados nos mapas

Old Silent Hill (Antiga Silent Hill)

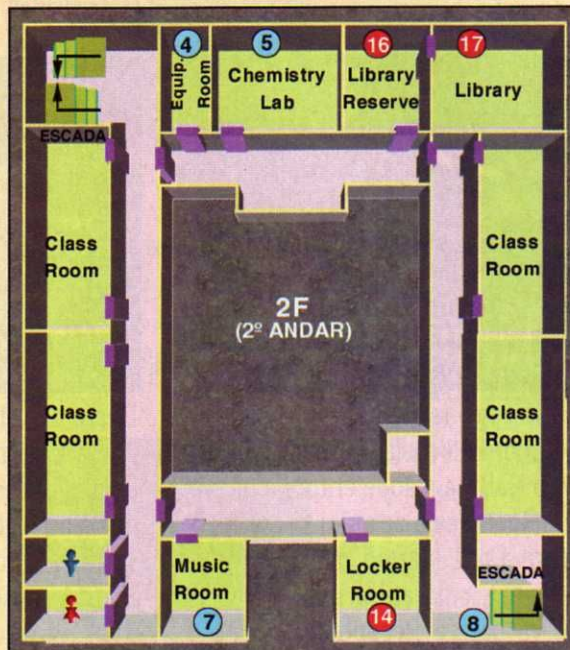
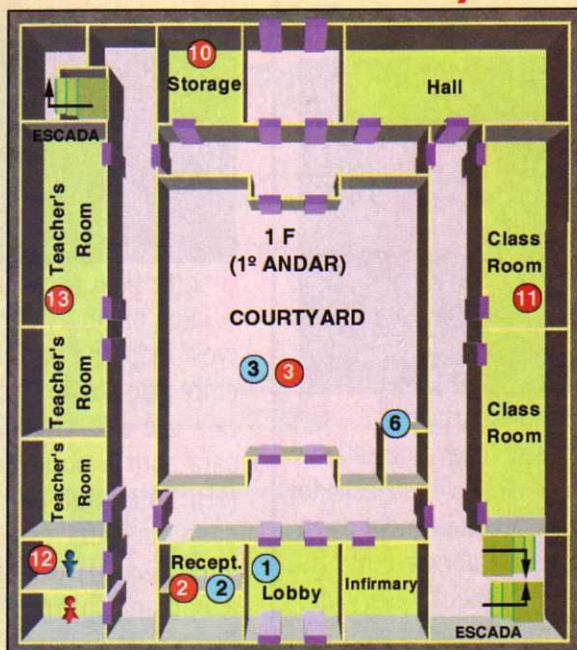
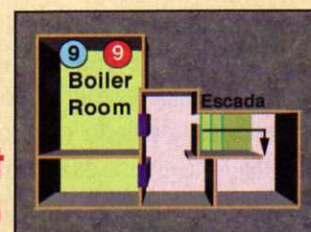
Após a apresentação, siga Cheryl até o beco **(A)**. Você estará no Café (veja mapa). No fim do beco deixe que os zumbis capturem-no. Ao acordar na lanchonete fale com a policial Cybil para obter informações e pegue os itens sobre o balcão. Você já sai equipado com Flashlight (lanterna), Health Drink (bebida de saúde), Kitchen Knife (faca de cozinha) e o Map (mapa da cidade). Ao tentar sair lanchonete você ouve o rádio: é um sinal de que há inimigos por perto. Enfrente o monstro que entra pela janela, pegue o rádio e fuja.

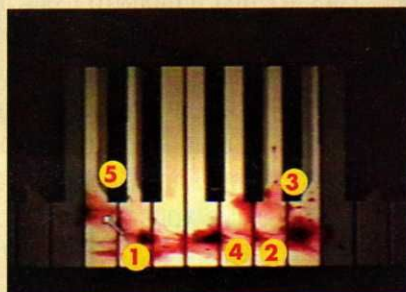
To school

Vá para a Rua Finney e entre pelo beco **(A)**. Pegue o Steel Pipe (tubo de aço) e os papéis no chão. Cheryl foi para a escola, mas as ruas de acesso estão totalmente destruídas. Você terá que tentar outros caminhos.

Desça pela Rua Levin e pegue mais papéis **(B)**. Suba de volta pela calçada da esquerda e examine a casinha de cachorro **(C)** para achar a House Key (chave da casa). Use-a para abrir a porta logo atrás de você. Dentro da casa você acha o mapa da cidade. Ao lado há uma porta fechada com três cadeados. As indicações do mapa da cidade mostram a localização das três chaves.

No fim da Rua Finney pegue a Key of Lion (chave do leão) no porta-malas do carro **(D)**. Desça o máximo possível na Rua Ellroy, suba na calçada, passe na tábua para atravessar o buraco e pegar a Key of Scarecrow na caixa do correio **(E)**. Na Rua Matheson entre pelo beco, passe pelo portão de grade e pegue a Key of Woodman (chave do homem de madeira) ao lado da poça de sangue **(F)**.

Volte à casa da Rua Levin e use as chaves para abrir os três cadeados da porta dos fundos. Use a Flashlight, saia pelo portão do quintal e desça pela Rua Midwich em direção a Midwich Elementary School (Escola Primária de Midwich) **(G)**. O caminho da escola esta cheio de monstros, se possível fuja e economize munição. Entre no ônibus escolar para encontrar itens **(foto)**.

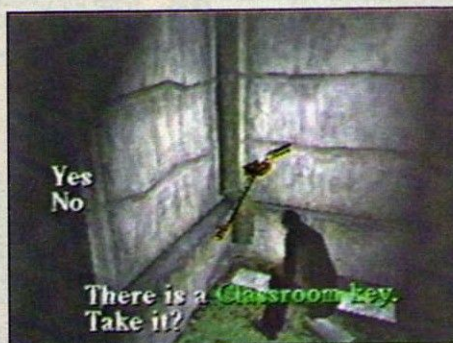
Midwich Elementary School (Escola Primária de Midwich)

Roof (Telhado)

Basement (Porão)

No Lobby (entrada) pegue o mapa sobre o balcão (1). Entre na Reception Room (recepção) (2) e leia os livros com trechos escritos com sangue. Atravesse o Courtyard (pátio) (3) e suba a escadaria. No segundo andar vá a Equip. Room (sala de equipamentos de laboratório) (4) pegue o Chemical (substância química) sobre a prateleira. Siga para o Chemisty Lab (laboratório químico) (5) e use o Chemical na mão de pedra na mesa, liberando o Gold Medallion (medalhão de ouro). Volte ao Courtyard (3) e use o medalhão no encaixe ao lado da porta da Clock Tower (torre do relógio) (6).

Na Music Room (sala de música) (7) toque na seqüência indicada (**foto**) e pegue o Silver Medallion (Medalhão de Prata).

No Courtyard (3) use o Silver Medallion no encaixe da Clock Tower (6). Desça pela escadaria da direita (8) até o subsolo. Entre na Boiler Room (sala da caldeira) (9) e acione o botão da caldeira. Volte ao Courtyard (3) entre pela porta da Clock Tower (6).

Midwich Elementary School Versão sombria

No Storage (armazém) (10) ache a Rubber Ball (bola de borracha), passe pelo o Hall (saguão) e entre na primeira Class Room (sala de aula) (11). Pegue o Picture Card (cartão desenhado) na mesa **(foto)**, siga até a próxima Class Room, vá para a Reception (recepção) (2), entre e use o Picture Card para abrir a porta. No banheiro masculino (12) abra a porta do sanitário e pegue a Shotgun no chão. Passe pelas Teacher's Room (sala dos professores) do lado direito (13), atenda o telefone e suba as escadas. Passe pelas classes, entre na Locker Room (sala dos armários) (14), examine a porta do armário que se move e pegue a Library Reserve Key (chave da biblioteca reservada) ao lado do corpo que caiu do armário.

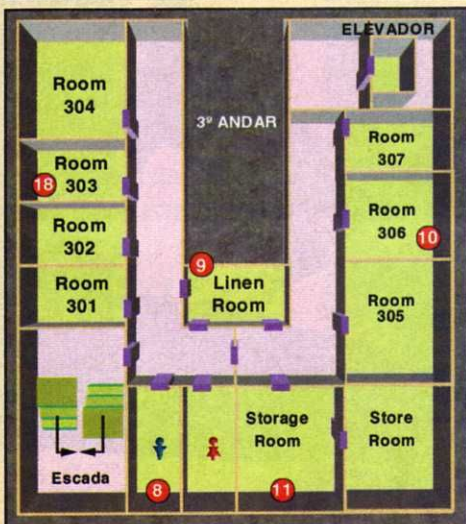
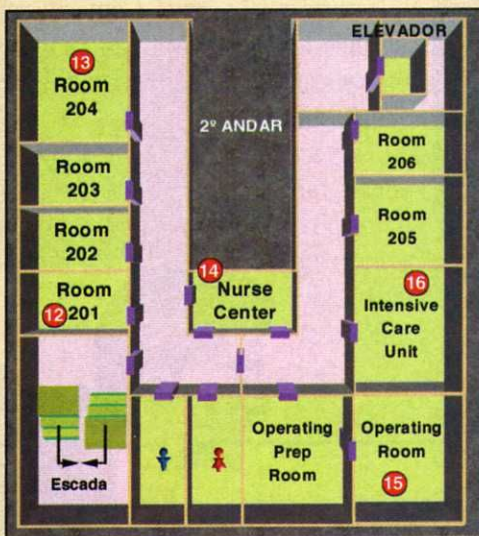
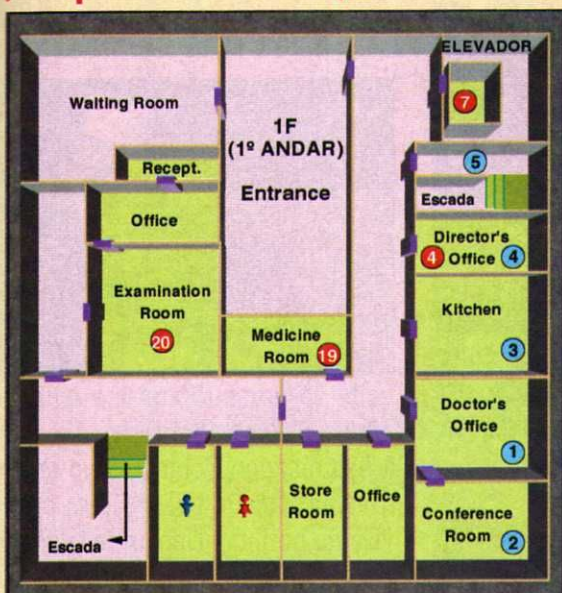
Suba ao Roof (telhado) (15) e examine o ralo **(foto)**. A chave está muito longe e você não pode alcançá-la. Veja o ralo ao lado e tampe-o com a Rubber Ball. Acione a válvula soltando a água pelos ralos para a chave descer pelo cano.

Desça até chegar ao Courtyard (3), pegue a Classroom Key (chave da sala de aula) que desceu pelo cano e está ao lado da calha **(foto)**. No segundo andar use a Library Reserve Key e abra a porta da Library Reserve (biblioteca reservada) (16). Entre na Library (biblioteca) (17) e leia o conto de fadas sobre a mesa. Abra a Classroom com a Classroom Key. Desça até o Basement (porão), entre na Boiler Room (9) e mexa nas válvulas até liberar as grades. Volte e salve o jogo antes de prosseguir.

Para derrotar o monstro use a Shotgun quatro ou cinco vezes mirando na cabeça dele. Fique de frente e quando ele abrir a boca pule para trás e atire. Seja rápido: se tomar uma mordida você morre. Acerte mais dois tiros na boca dele e destrua-o. De volta à escola no modo normal, pegue a K. Gordon Key (chave do K. Gordon) e suba as escadas. Você vai ouvir os sinos da igreja.

Old Silent Hill (Antiga Silent Hill)

Entre pelo beco entre a Rua Bradbury e a Bloch (veja mapa na página 28), entre pelo portão de madeira e use a K. Gordon Key para abrir a porta da casa **(H)**. Entre, saia pela porta da frente e atravesse o próximo beco **(I)** para chegar a Balkan Church (igreja Balkan) **(J)**. Dentro da igreja fale com a mulher, pegue o item Flauros e a Drawbridge Key (chave da ponte levadiça) sobre o altar.

Saia e dirija-se à Bridge Control Room (sala de controle da ponte) **(K)**. Suba e na sala de controle pegue o mapa na cadeira e use a Drawbridge Key no painel para baixar a ponte. Atravesse-a e siga para a Silent Hill Central (veja o mapa na página 33). Vá para o Alchemilla Hospital (hospital Alchemilla) **(L)**.

Alchemilla Hospital
(Hospital Alchemilla)

No hospital as portas abertas o levarão a sala do Dr. Michael Klaufmann. Fale com ele, saia pela porta lateral, passe pela sala e pegue os mapas na parede da recepção.

No Doctor's Office (consultório médico) **(1)** pegue a outra parte do mapa. Entre na Conference Room (sala de conferências) **(2)** e pegue a Basement Key (chave do porão) na mesa. Na Kitchen (cozinha) **(3)** pegue a Plastic Bottle (garrafa de plástico) na pia. Vá para o Director's Office (escritório do diretor) **(4)** e use a Plastic Bottle para coletar o líquido vermelho (Unknow Liquid) que está no chão atrás da mesa **(foto)**. Este é um item fundamental para chegar ao melhor final do jogo.

Abra a porta de acesso à escada **(5)** com a Basement Key, desça e entre na Generator Room (sala do gerador). Acione o botão para ligar o gerador e entre no elevador **(7)**. Suba até o segundo andar, saia e examine a porta ao seu lado. Entre de novo no elevador, faça o mesmo no terceiro andar e volte ao elevador para ter acesso ao quarto andar onde começa a versão sombria.

Versão sombria Alchemilla Hospital (Hospital Alchemilla)

Desça ao terceiro andar, entre no banheiro masculino **(8)** e pegue a Plate of Turtle (placa da tartaruga) na janela. Passe pela Linen Room (lavanderia) **(9)**, entre no Room 306 (quarto 306) **(10)** e pegue a Plate of Cat (placa do gato) na parede. Entre na Storage Room (armazém) **(11)** e pegue o Blood Pack (pacote de sangue) na prateleira. Desça de elevador até o porão, entre na Generator Room e pegue o Hammer (martelo) no chão.

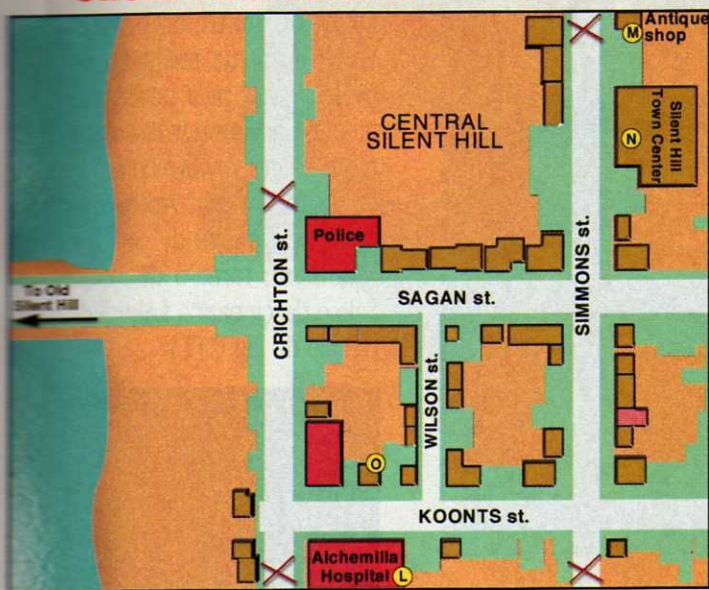
Volte ao elevador, pare no terceiro andar e desça pela escada até o segundo piso. No Room 201 (quarto 201) **(12)** pegue o Lighter (isqueiro). Vá ao primeiro andar, entre na Director's Office **(4)** e pegue na mesa a Plate of Queen (placa da rainha). Volte ao segundo andar, entre na Room 204 **(13)**, use o Blood Pack para distrair as cobras **(foto)** e pegue a Plate of Hatter (placa do chapeleiro) na parede.

No Nurse Center (centro de enfermagem) **(14)** encaixe as quatro placas na porta de acordo com a seqüência indicada pela **foto.**

Na Operating Room (sala de operações) **(15)** pegue na mesa a Basement Storeroom Key (chave do armazem do porão). Na Intensive Care Unit (unidade de tratamento intensivo) **(16)** pegue o Disinfecting Alcohol (álcool desinfetante) na maca. Desça para o porão, abra a porta do Storeroom (depósito), entre e empurre o gabinete **(foto)** para achar uma porta.

Passe pela porta para achar um alçapão. Use o Disinfecting Alcohol nas raízes e o Lighter em seguida para atear fogo. Desça pelo alçapão, ache a Examination Key (chave do exame) e o Video Tape (fita de vídeo), que será útil mais tarde.

Volte ao primeiro andar e entre na Medicine Room (farmácia) **(19)**. Abra a Examination Room **(20)** e encontre a enfermeira Lisa, a única pessoa viva no hospital. Depois de falar com ela você sai da zona sombria e acorda no hospital normal. Converse com Dahlia e pegue a Antique Shop Key (chave da loja de antigüidades) que está sobre a mesa.

Silent Hill Central

Versão sombria

Suba até o topo da Rua Simmons, entre na loja de antigüidades e use a Antique Shop Key **(M)**. Empurre o armário para o canto da sala e ache uma passagem secreta. Fale com Cybil, entre pela passagem, pegue o Axe (machado) e investigue o altar. Ao tentar voltar pela passagem algo misterioso acontece com você. Fale com Lisa durante o sonho.

Acorde e volte para a rua. Agora a cidade inteira foi tomada pelo universo sombrio. Corra dos monstros e entre em Silent Hill Town Center (centro da cidade de Silent Hill) **(N)**. Suba pela escada rolante e passe na porta à esquerda para encontrar itens. Saia e investigue tudo até que o chão desabe. Pegue o Hunting Rifle (rifle de caça) e detone o verme no chão. Saia pela porta que ele destruiu para voltar à cidade. Vá pela Rua Crichton e volte ao hospital **(L)**. Veja o mapa do hospital (página 31) e fale com Lisa na Examination Room **(20)**.

Saia e suba a escada da loja em frente **(O)**. No teto há uma mariposa gigante: corra para os lados para fugir e ataque sempre, com qualquer arma de fogo (de preferência a mais forte). Destrua o bicho para a cidade voltar ao normal e siga seu caminho para a Elementary School na Old Silent Hill (veja mapa na página 28).

Ao chegar à grade **(P)**, atire no cadeado para arrebentá-lo e abrir a porta. Desça pela escada dentro do alçapão para entra no esgoto.

Sewer (Esgoto)

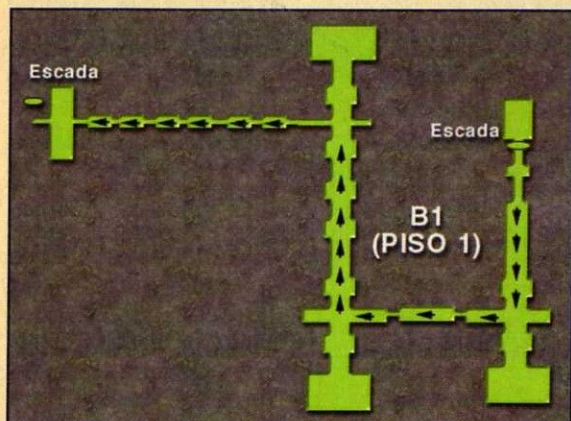
No Piso 1 faça o caminho indicado pela legenda do mapa ao lado (B1). No Piso 2 vá até ao local com sangue na água (3). Examine tudo para achar a Sewer Exit Key (chave de saída do esgoto) boiando. Pegue-a e enfrente os monstros. Volte à porta trancada (4) e use a Sewer Exit Key para abri-la. Suba pela escada, pegue o mapa do litoral de Silent Hill no painel de informações.

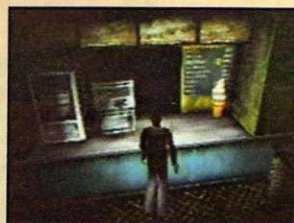
Siga guiando-se pelo mapa para encontrar a Sewer Key (chave do esgoto) e o mapa (1). Volte ao ponto indicado acima (2) e abra a porta com a Sewer Key. Suba as escadas.

Entre no Annie's Bar **(Q)** e salve o Dr. Kaufmann. Fale com ele, pegue a Kaufmann Key (chave de Kaufmann) e o Receipt (recibo) que ele deixa cair. Vá para o Indian Runner **(R)** e use o código **0-4-7-3** para abrir o cadeado.

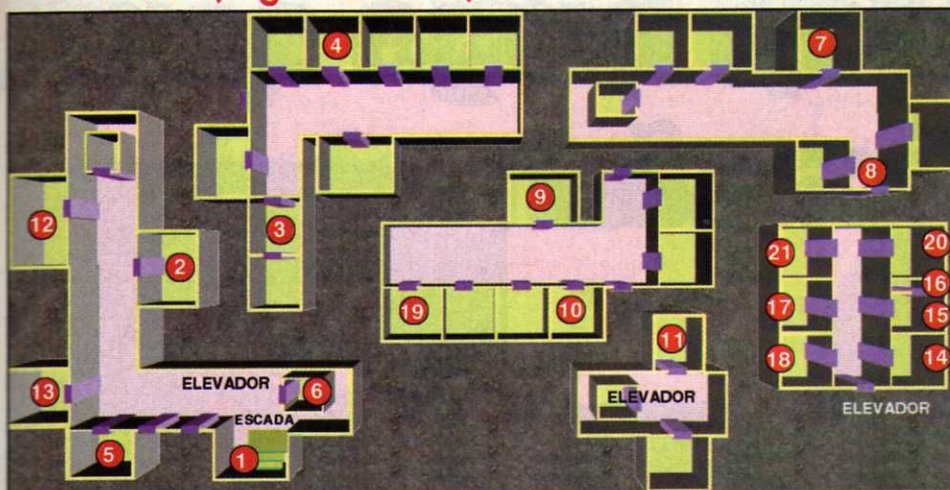
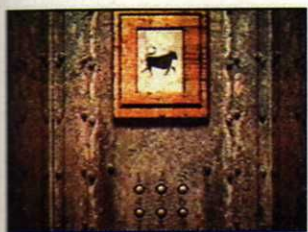
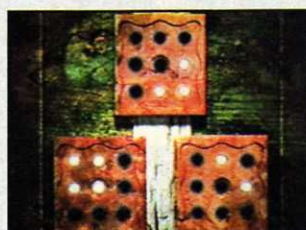
Examine a papelada no balcão e a parede. Saia, siga para o Motel **(S)** e use a senha **0-8-8-6** no painel para abrir a porta lateral e entrar na recepção. Pegue o Magnet (imã) sobre o sofá, entre pela porta ao lado do balcão e vá ao estacionamento interno. Abra a porta 3 com a Kaufmann Key e empurre o armário para achar um buraco no chão **(foto)**. Use o Magnet para puxar a Motorcycle Key (chave da moto) de dentro do buraco. Volte, entre na recepção do Motel, passe pela porta lateral e use a Motorcycle Key na moto. Pegue o vidro com o líquido misterioso. Antes que você examine-o, o Dr. Kaufmann toma-o de você. Saia e desça para a Lake Side (região do lago) **(T)**.

Ao chegar no barco, entre e fale com Cybil e Dahlia. Saia pela frente do barco e corra para Lighthouse (farol) **(U)**. Alessa está no topo do Lighthouse, mas some quando você tenta se aproximar. Volte ao barco e siga para o ponto indicado no mapa **(W)**. Desça pelo alçapão para chegar ao esgoto.

Sewer to Park
(Esgoto que leva ao Parque de Diversões)

Pegue o mapa na parede e siga pelo caminho indicado no roteiro acima para chegar à escada e subir para o Parque de Diversões.

Amusement Park (P. de Diversões)

Na lanchonete há um Save Point (ponto de salvamento). Entre no carrossel e veja que Cybil foi transformada em zumbi. Não a mate. Aqui você decide o rumo que o jogo vai tormar. Com nossas dicas você tem os itens necessários para salvar Cybil e fazer o melhor final.

Para salvar Cybil pare perto dela, espere-a tirar a arma e corra. Depois que ela atirar e guardar a arma, corra de novo, até que as balas acabem. Quando ela se aproximar de você, use o Unknow Liquid nela. Fale com Alessa e Dahlia. Você acordará no hospital junto com Lisa.

Nowhere (Lugar nenhum)

Aqui não há lógica. Você muda de andar sem notar. Desça a escada 1, pegue a Screwdriver (chave de fenda) e o Pliers (alicate). Use o Pliers na torneira e pegue a Key of Ophiel (chave de Ophiel) na sala 2. Com a senha A-L-E-R-T abra sala 3. Pegue o Amoulet of Salomen (amuleto de Salomen) na parede.

Na sala 4 resolva o Puzzle do Zodíaco com o número correspondente à soma do número de pernas e braços dos signos indicados **(foto).** Use **6-4-8**, da esquerda para a direita. Use a Plate of Time (placa do tempo) que deve ser usada no relógio da sala 5. Quando o vidro do relógio se quebrar, pegue a Key of Hagith (chave de Hagith). Use-a para abrir a porta de acesso ao elevador 6. Entre no elevador, desça para o segundo andar, entre na sala 7 e pegue o Crest of Mercury (Penacho de Mercurio) e o Ring of Contract (anel do contrato). Saia pela porta 8, entre na sala 9 e pegue a câmera na mesa.

Saia pela porta 10 e suba de elevador 6 até o terceiro andar. Use a câmera nos dois quadros ao lado do altar para revelar símbolos secretos. Desenhe esses símbolos usando os botões nos painéis nas portas. Observe as **fotos acima** e faça igual. Na sala 11 pegue a Bird Cage Key (chave da gaiola de pássaro) na cadeira, entre na sala 12 e abra a gaiola para conseguir a Key of Phaleg (chave de Phaleg). Use-a para abrir a porta 13.

Na sala 14 pegue a Dagger of Melchior (adaga de Melchior) no ármario. Use o Ring of Contract para selar a corrente e impedir o monstro de se libertar.

Na sala 15 examine as Jelly Beans (balas de goma) na prateleira e pegue a Key of Bethor (chave de Bethor) que caiu. Na sala 16 você finalmente pode assistir a fita de vídeo. Entre na sala 17 e pegue o Ankh (símbolo egípcio) na parede. Use a Key of Bethor (chave de Bethor) para abrir a sala 18. Desligue o gerador e vá à sala 19. Use o Screwdriver (chave de fenda) para retirar a placa da parede e pegue e Key of Aratron (chave de Aratron). Você só consegue esta chave com o gerador desligado. Use-a para abrir a sala 20 e pegar o Disk of Ouroboros (disco de Ouroboros) na máquina. Na sala 21 use todos os símbolos na porta para abri-la

Para chegar ao melhor final você enfrenta o monstro que tomou o corpo de Alessa, que na verdade é Cheryl (se você fizer o final ruim enfrenta a própria Alessa). Para matar o monstro fique atento a energia. Os raios deixam sua energia no vermelho: use os itens para se recuperar. Atire sem parar com o Haunting Rifle.

Quando você derrota o monstro, Alessa entrega-lhe um bebê, que representa a essência de sua filha Cheryl. Em seguida ela abre um portal: fuja com Cibyl e a criança.

Assista as animações, seu desempenho no jogo e os itens habilitados para o próximo Save (jogo gravado).

No Mercy: briga sem complicação

Golpes rápidos e muita pancadaria

Por Ivan Cordon

Bata primeiro e pergunte depois. Em No Mercy o jogador distribui golpes para todo lado, em diferentes tipos de luta de rua. O melhor é que você bate muito e rápido.

São dez lutadores, vários especiais e combos, com comandos e combinações simples, o que melhora a jogabilidade e aumenta a diversão.

Interação com o cenário

O game é bonito, com cenários realistas e permite a interação entre objetos e lutadores. Na estação de metrô, por exemplo, é possível jogar o adversário em cima do trem para consumir sua energia.

Nos modos Arcade, Versus ou Team Battle você encara disputas contra outro jogador ou a máquina. As opções em japonês dificultam a seleção de personagens e lutas, mas na hora da briga, nada pode atrapalhar você.

Uma seqüência poderosa de Hitomi: com o oponente agachado, use ← + ■ + ▲ + X e depois ↓ ↓ ■ + X

Na sala de treinamento teste todas as seqüências de Combos e Especiais

Um dos melhores golpes de Aya: faça → ↓ ↘, ■

Use os cenário: jogue seu adversário no trem para tirar sua energia

Jogue o inimigo para fora do ringue e derrote-o facilmente

No Mercy
Luta, da KSS

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,0
SOM	8,5
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,0
NOTA FINAL	8,8

1 ou 2 jogadores, aceita Memory Card

Quando chegar bem perto do oponente aperte X + ■ para agarrá-lo

Comandos

Soco – ■
Chute – ▲
Defesa – X
Esquiva – ●
Agarrar – X + ■
Combine estes botões para realizar outros ataques.

Akuji : divirta-se no inferno

Detone os monstros com magias super-rápidas

Por Fábio Nobre

Você é Akuji, o filho de um grande guerreiro que, depois de ter seu coração arrancado pelo seu próprio irmão, vai parar nas profundezas do inferno.

Para abrir um portal e voltar à sua tribo você tem de reunir os espíritos perdidos de seus antepassados, que podem estar vagando pelos cenários ou muito bem escondidos em locais difíceis de achar.

Durante a corrida, aperte L2 para rolar e em seguida ● para golpear

Nas pedras onde está escrito HINT você encontra dicas

Surpresas no escuro

Nos corredores sombrios dos cinco estágios do game, o jogador encontra insetos gigantes, assombrações, muitas pistas e itens.

Para passar pelos inimigos você usa as magias que podem ser lançadas rapidamente, como uma rajada de metralhadora.

Um jogo bonito, mas escuro demais e com movimentos muito lentos da câmera, o que atrapalha a precisão dos ataques e dificulta sua missão.

Reúna cem bonequinhos de vodu para aumentar sua barra de energia

Suba na plataforma de pedra e destrua a tora de madeira para achar o primeiro espírito da fase

Ao eliminar um inimigo você recebe uma esfera azul. Junte cem para ganhar uma vida

Akuji, The Heartless
Ação, da Cristal Dynamics

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	8,0
SOM	8,0
JOGABILIDADE	7,5
DIVERSÃO	8,0
NOTA FINAL	7,8

1 jogador, aceita Memory Card e Dual Shock

Comandos

- ● - Atacar
- X- Pular
- ■ - Usar Magia
- ▲ - Selecionar Magia
- L1 e R1- Mover Câmera
- L2- Abaixar e engatinhar
- R2- Visão/ Mira

Legend: lutas medievais

Detone monstros jogando em dupla

Por Humberto Martinez

Em clima de aventura medieval, este jogo é pura ação e pancadaria. Os inimigos são difíceis de eliminar e é mais divertido encarar o desafio em dupla contra o computador.

Você escolhe seu personagem entre três guerreiros e parte para a briga enfrentando ogros, feiticeiros, caveiras, aranhas gigantes e outros seres assustadores.

Armas no caminho

O visual é legal, com cenários bonitos e detalhados. A movimentação é um pouco lenta.

Para ajudá-lo na batalha contra o mal, há machados, canhões e outras armas. É bom pegar tudo pois os monstros atacam em bando e são muito resistentes. Para garantir seu avanço, depois de cada fase você ganha uma fase de bônus com tiro ao alvo, em que pode ganhar grana para comprar mais armas de luta.

Tela de Jogo

Vidas — Tempo restante — Barra de Golpes Especiais — Dinheiro — Barra de Energia — Itens de Ataque

Chefe de fase: eles são difíceis e tiram muita energia. Procure ser rápido

Destrua barris ou baús como este para encontrar itens

Jogue em dupla contra o computador: é mais divertido e fica mais fácil detonar os inimigos

Fase bônus: acerte o alvo para ganhar dinheiro e comprar armas

Comandos
- X - Pular
- ▲ - Chutar
- ■ - Atacar com espada
- ● - Agarrar itens ou monstros
- R1- Defender

Rugrats é puro quebra-cabeças

Os anjinhos desafiam sua habilidade

Os anjinhos do desenho animado são engraçados e o jogo tem desafios bem diferentes. Apesar do visual infantil, alguns quebra-cabeças são muito difíceis para as crianças.

São várias disputas, como em uma gincana: seu cachorro tem que juntar um montão de ossos, você deve pegar mais biscoitos que o adversário e outras brincadeiras desse tipo. Fique ligado na introdução para conferir os comandos de cada nível, acompanhar a narração em inglês e a seqüência de imagens e dicas.

Encaixe as peças no tabuleiro para chegar aos níveis mais difíceis

Detalhes divertidos: a mamadeira no canto da tela indica sua energia...

Examine objetos como este dinossauro. Eles escondem segredos

Rugrats
Estratégia/Ação, da Viacom/Nickelodeon

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	8,5
SOM	8,5
JOGABILIDADE	8,5
DIVERSÃO	8,0
NOTA FINAL	8,3

1 jogador, aceita Memory Card e Joystick analógico

Monstros e pancadaria em Lucifer Ring

Destrua centenas de inimigos

Monstros mitológicos roubaram o anel de Lúcifer e você deve recuperá-lo. Com espadas encantadas você parte para a briga, destrói centenas de inimigos e encara o chefão nos Portões do Inferno.

Há fases bonitas e vários tipos de rivais e cenários. Os chefes são seres fantásticos, como dragões e o Minotauro, mas para derrotá-los é só sair distribuindo golpes.

Infelizmente, a má qualidade do som assusta mais do que os monstros: os efeitos são desencontrados e a trilha musical não combina com nada.

Cada espada tem um golpe especial diferente. Espere a Barra de Especial encher-se e aperte ▲

Seja rápido e pule por cima dos raios para não ser atingido

Lucifer Ring
Ação/Luta, da Toshiba Emi

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	8,5
SOM	5,0
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	7,5

1 jogador, aceita Memory Card

Atire rápido em Deep Freeze

Vença os terroristas e liberte os reféns

Por Humberto Martinez

No comando de uma arriscada operação de resgate é preciso invadir um edifício e libertar reféns dominados por terroristas. Os tiros vêm de todos os lados e para sair vivo deste game você tem que ser rápido e preciso com sua arma.

O jogador escolhe um agente para acompanhá-lo na missão e conta com a ajuda de outros grupos que estão se infiltrando no prédio e passam dicas importantes pelo rádio.

Escolha o parceiro e seu modo de agir: ele pode apenas segui-lo ou atirar em tudo que encontra

Acione o botão no painel para abrir uma passagem à frente

Comandos

- ● – Atirar
- ▲ – Usar itens
- ■ – Recarregar armas
- L2 – Mudar comportamento do parceiro
- R1 – Andar de lado
- R2 – Selecionar item
- X – Interagir com personagens e itens

Ação e suspense

O clima de suspense, os cenários e até a movimentação dos personagens lembram Resident Evil, mas a estrutura dos dois jogos é diferente. Em Deep Freeze os itens e segredos não são fundamentais e há muito mais ação, com uma chuva de inimigos.

Quando você menos espera, está no meio do fogo cruzado. Não páre para pensar: atire depressa e com boa mira. Sua vida e a dos reféns depende disso.

Tela de jogo

Deep Freeze
Ação, da Sammy

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,5
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,5
NOTA FINAL	9,2

1 jogador, aceita Memory Card, CD japonês

Detone os guardas na sala de cerimônia para receber o cartão de acesso aos elevadores VIP

Pegue a chave no corpo do soldado e use-a para abrir a porta no fim do corredor

PLAYSTATION

Ação e desafio em Syphon Filter

Um game com visual animal e missões variadas

Por Humberto Martinez

Você consegue imaginar um jogo com com a movimentação de Duke Nukem: Time to Kill, o desafio e o clima de espionagem de Goldeneye 007 e o realismo de Metal Gear Solid? Pois Syphon Filter é tudo isso em um game só.

O destaque do jogo é seu desafio, pois há muitas missões em cada fase. É preciso destruir computadores, localizar e eliminar terroristas, encontrar lugares secretos ou apenas enviar informações para sua base. A maioria das missões é difícil, mas sem comprometer sua diversão.

Gráficos caprichados

Os gráficos do game são muito bem feitos e ricos em detalhes. Há ruas, prédios e paisagens nevadas, quase sem distorções mesmo quando você usa sua mira telescópica. O que deixa a desejar é a jogabilidade: há comandos demais!

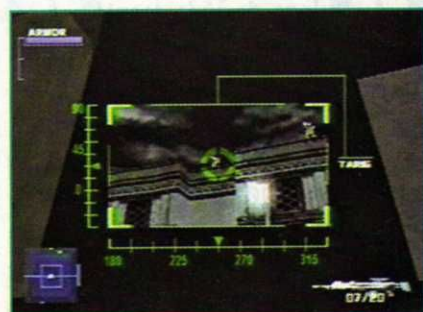
Syphon Filter
Ação, da Eidetic

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	9,5
SOM	10
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	9,7
NOTA FINAL	9,5

1 jogador, aceita Memory Card, controle analógico e Dual Shock

Use a arma Taser para eletrocutar os adversários à distância

Aperte ▲ para escalar muros e plataformas: é a única maneira de realizar algumas missões

Segure R1 para usar a mira automática e não acertar os seus amigos

A arma Sniper é a melhor para acertar os inimigos que estão no telhado

Comandos

- R2/L2 – Andar para os lados
- R1 – Acionar mira automática
- L1 – Mirar
- Select –Trocar arma
- Start – Inventário
- ■ – Atirar
- ▲ – Ação
- ● – Rolar
- X – Agachar-se

Tela de Jogo

1 - Energia 2 - Mapa
3 - Arma e munição

Planeje seu futuro no Jogo da Vida

O clássico de tabuleiro ficou melhor ainda no videogame

Por Humberto Martinez

A nova versão do conhecido Jogo da Vida mantém a estrutura e as regras do jogo de tabuleiro (veja destaque), mas é muito mais divertida.

Você curte ótimas animações, que mostram o que acontece nas casas, ouve comentários em inglês sobre todas as suas ações e ótimas músicas de fundo, que mudam de acordo com a época que cada um está.

Inovações e recursos

Outra novidade é o modo Enhanced Game, com minijogos do tipo Jogo da Memória espalhados pelo tabuleiro.

Os gráficos são bonitos e detalhados e a qualidade sonora também é ótima. A jogabilidade simples torna o desafio mais interessante.

Com opção para até seis participantes, The Game of Life é muito legal para jogar em turma e garante muitas horas de diversão.

Há paradas obrigatórias: você tem de escolher uma profissão, casar-se e comprar uma casa

No início escolha College (faculdade) para aumentar suas chances de sucesso profissional

O tabuleiro é muito parecido com o clássico para jogar na mesa

Na sua vez de jogar, aperte ■ e compre um número. Quando alguém tira esse número você recebe uma grana extra. Sugestão: faça seguro para prevenir-se de acidentes

Escolha seu futuro

No início você define sua profissão e salário. Como artista, atleta, vendedor ou policial você tem de comprar casa e carro, casar-se e criar seus filhos, administrando os problemas e enfrentando as armadilhas do dia-a-dia que aparecem ao longo do tabuleiro.

No final, de acordo com seu desempenho, você pode se tornar um magnata ou um humilde aposentado.

As animações são ótimas e podem mudar conforme a sua profissão. Esta sugere comprar uma TV por $5000.

Roll Away é surpreendente

Desafios criativos com uma bola de praia

A ampulheta inverte o tempo de jogo. Passe por ela apenas quando seu prazo estiver se esgotando

Visual maluco na fases de bônus. Para habilitá-las, coma todas as frutas que puder

Por Cristiano Antunes e Paulo Montoia

Roll Away é muito legal, empolgante mesmo! É daqueles jogos que marcam ponto na originalidade, como Uniracers (Super Nintendo) ou o próprio Tetris.

Você comanda uma bola de praia por muros que formam plataformas voadoras. Elas flutuam sobre cenários animais, com músicas caprichadas. As plataformas são cheias de itens como estrelas, frutas e obstáculos. Seu desafio é pegar as chaves que abrem o portal para a plataforma seguinte.

Desafio crescente

No início o jogo é simples e fácil. Você está no Egito e até a música típica é tranqüila. Mas ao avançar, as plataformas ficam cada vez mais malucas e cheias de armadilhas. São duzentas plataformas diferentes, que você explora em todas as dimensões. Um jogo sofisticado e bem-bolado. Diversão garantida para quem gosta de estratégia com habilidade manual.

Evite as pílulas: sua bola fica drogada e lentíssima

Neste trecho os blocos caem. Salte para os blocos intercalados, para não destruir o caminho. Volte pulando nos blocos que sobraram

Pule os nichos de espinhos ou passe rapidamente quando elas saem do caminho

Roll Away
Estratégia, da Psygnosis

PLAYSTATION	
GRÁFICOS	10
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,5

1 ou 2 jogadores, aceita Dual shock

Uma aventura com as Guerreiras Mágicas

RPG com as garotas do desenho animado

Por Ivan Cordon

As amigas Umi, Fuu e Hikatu são transportadas misteriosamente de Tóquio para o reino mágico de Cefiro, dominado por forças malignas. Elas só podem regressar depois de salvar a princesa desse reino e derrotar o mal.

Quem curtia o desenho animado precisa conferir o jogo, que traz a mesma história, o pique e o visual da série da TV, com muitas animações.

Ao morrer, os monstros viram jóias para usar como dinheiro

No início, suba na torre de Tóquio e converse com suas amigas. Em seguida vocês irão para Cefiro

Fácil e divertido

As meninas têm magias e formas de atacar diferentes. Fuu é ótima em combates à distância, Umi e Hikatu são feras em lutas de espada e corpo-a-corpo. Você escolhe apenas uma delas, mas troca quando quer. O jogo é divertido, com comandos simples, sem muitos menus e você tem total liberdade de movimentos nas lutas.

Empurre a bola e destrua a barreira à frente

Acerte o botão na parede e depois pule sobre a plataforma

Acerte o chefão quando ele estiver caído. Use as magias

Magic Knight Rayearth
RPG, da Sega/Working Designs

SATURNO	
GRÁFICOS	9,0
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,0
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	8,8

1 jogador, Saves na bateria

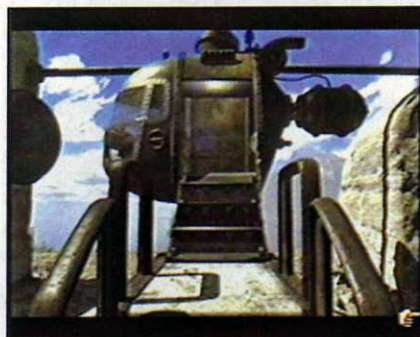
As animações são as mesmas do desenho. Aqui, Hikatu invoca uma magia

Comandos
- A- Conversar com as pessoas/ Atacar
- B- Pular
- C- Liberar magia
- Z - Mudar magia
- L ou R - Trocar de personagem

Os enigmas de Riven

Quatro CDs, com textos em português

A seqüência do consagrado Misty chega para o Saturno, numa versão completa, em 4 CDs, totalmente em português. Você foi aprisionado em um universo misterioso e precisa encontrar a saída. Para isso vasculhe os cenários atrás de símbolos e pistas, resolvendo enigmas e quebra-cabeças.

O jogo é ótimo, cheio de paisagens impressionantes. Mas é longo e difícil e a maior parte das cenas são paradas, como numa projeção de slides. Não há interação com outros personagens ou momentos de ação.

Use o bondinho para acessar outros lugares importantes da ilha

Você decide para qual lado a água deve fluir. Direcione-a para apagar o fogo da caldeira

Há muitas pistas escondidas: analise o objeto na ponta da espada

Riven - Sequel of Misty
Aventura, Sunsoft/Tec Toy

SATURNO

GRÁFICOS	10
SOM	9,0
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	8,5
NOTA FINAL	9,3

1 jogador, 4 CDs, Saves na bateria

Dragões lutam em Elan Dorée

Inimigos poderosos e muitos golpes

É isso mesmo: um game de luta sobre dragões voadores. Mas o interessante é que são os dragões, e não você, que têm as magias e os golpes mais poderosos.

São dez personagens selecionáveis, todos com dragões e golpes especiais diferentes. Mas é difícil controlar seu lutador e os inimigos também são muito fortes, o que compromete a diversão.

Aperte C para pular de seu dragão e fugir das magias do adversário

Com qualquer lutador, aperte A + B + C para fazer um ataque especial

Faça ↓↘→ B com Gulf para liberar uma rajada de pedras

Elan Dorée
Luta, da Kand

SATURNO

GRÁFICOS	9,0
SOM	8,5
JOGABILIDADE	8,0
DIVERSÃO	8,0
NOTA FINAL	8,3

1 ou jogadores, CD japonês

NEO GEO CD

King of Fighters 98 arrasa!

THE BEST OF AÇÃO GAMES

Jogue fliperama em casa

Por Helton Cação Ribeiro

A versão do jogo de luta para NeoGeo é ainda mais legal que a do arcade, com inovações nos modos de jogo e opções extras de configuração. E o melhor de tudo é a sensação de ter um fliperama para jogar em casa.

São 51 personagens diferentes, todos com muitos golpes e combos. Um deles é o poderoso Omega Rugal, que agora está disponível em todos os modos de jogo.

Disputas em dupla

Antes de partir para a briga, você treina todos os golpes no novo Modo Practice, sem se preocupar com o adversário. Para curtir o incrível visual veja Artworks, uma galeria com imagens, os finais do jogo e animações.

O mais divertido é jogar contra um adversário de verdade no Versus, onde você pode usar opções para sumir com os marcadores, definir a quantidade de rounds ou manter as barras de energia e de golpe especial sempre cheias.

King of Fighters 98
Luta, da SNK

NEO GEO CD

GRÁFICOS	9,5
SOM	10
JOGABILIDADE	10
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,8

1 ou 2 jogadores

Kyo enfrenta Iori: golpes incríveis

Kyo em duas versões: Normal (à direita) e Kyo Ex (à esquerda)

Efeitos especias no golpe de Billy Cane

Um chute especial de Terry:exclusivo da versão 98

May usa seu golpe especial contra Kyo

Em SimCity 3000 você é o prefeito

O simulador de cidades agora traz textos em português e visual muito detalhado

Nas zonas residenciais crie áreas de lazer e diversão para a população

As estradas elevadas (highways) melhoram o trânsito e facilitam o transporte de cargas

Faça uma cidade bonita usando os diferentes modelos de prédios disponíveis

O lixo é um novo problema para administrar. Coloque incineradores em bairros industriais como este

Mesmo sem vocação para política, você vai adorar ser prefeito em SimCity 3000. A nova versão do jogo é incrível e já está disponível em português.

Seu objetivo é construir e administrar uma cidade. Você tem de pensar em tudo: desde a estrutura dos prédios até as negociações políticas e impostos. Além de crescer economicamente, é preciso manter a população feliz, senão ocorrem greves e passeatas.

Furacões e ETs

O visual ficou ainda melhor e você pode ver em detalhes impressionantes os carros e moradores da sua cidade. Mas nem pense em descansar em um luxuoso gabinete. Quando você menos espera acontece um furacão, acidente nuclear ou até uma invasão extraterrestre.

Configuração mínima: Pentium 166 MMX, 32 MB de RAM, placa aceleradora de vídeo, Windows 95 ou 98

SimCity 3000
Simulador, da Electronic Arts/Maxis

COMPUTADOR	
GRÁFICOS	9,5
SOM	9,0
JOGABILIDADE	9,5
DIVERSÃO	10
NOTA FINAL	9,5

1 jogador, não aceita jogo em rede

Feras em Ação

Estratégias para vencer

Todas as missões de STAR WARS ROGUE SQUADRON

O maior desafio da série Guerra nas Estrelas

Com naves, batalhas e cenários iguais aos do cinema, o jogo é ótimo, tem dezesseis missões de combate e mais três fases extras para você destruir totalmente as forças do Império. Fique atento para não eliminar naves, bases e soldados aliados. Veja os objetivos de cada fase e a melhor nave para cada desafio. Descubra também qual deve ser seu desempenho para obter as medalhas de ouro e habilitar todas as missões e naves secretas com mais armas. Com medalhas de bronze você só acessa a fase 17 e com prata vai até a 18. Assuma o comando de Rogue Squadron, o grupo de elite da Aliança Rebelde, e embarque nesta aventura.

FASE 1
AMBUSH ON MOS EISLEY

Nave- X-Wing, com Blaster Cannons e Proton Torpedes.
Objetivos - Destrua os Probe Droids e as naves do Império. Proteja o Homestead e o Mos Eisley.

Medalha de ouro
Tempo - 3 minutos
Inimigos destruídos - 31
Precisão - 15%
Salvamentos - 50
Bônus - 0

FASE 2
RENDEZVOUS ON BARKHESN

Nave - X-Wing, equipada com Blaster Cannons e Proton Torpedes.
Objetivo - Escoltar uma caravana de suprimentos, garantindo sua segurança na travessia de territórios perigosos.

Medalha de ouro
Tempo - 5 minutos e 45 segundos
Inimigos destruídos - 30
Precisão - 40%
Salvamentos - 19
Bônus - 0

FASE 3 - THE SEARCH FOR THE NONNAH
Nave - A-Wing.
Objetivos - Localize a nave rebelde que caiu, recupere a carga e evite os ataques do Império.

Medalha de ouro
Tempo - 10 minutos
Inimigos destruídos - 38
Precisão - 20%
Salvamentos - 1
Bônus - 0

FASE 4 - DEFECTION AT CORELLIA
Nave - Incom-T47 (Snow Speeder).
Objetivos - Um dos oficiais do Império pretende entrar para a Aliança Rebeld. Investigue as pistas, proteja a torre da cidade, o centro tecnológico e os lançadores.

Medalha de ouro
Tempo - 10 minutos
Inimigos destruídos - 50
Precisão - 20%
Salvamentos - 95
Bônus - 1

FASE 5 - LIBERATION OF GERRARD V
Nave- X-Wing.
Objetivos - Ajude a população de Gerrard V, escolte as naves Y-Wings e destrua a torre da arma gigante.

Medalha de ouro
Tempo - 5 minutos e 15 segundos
Inimigos destruídos - 33
Precisão - 30%
Salvamentos - 6
Bônus - 1

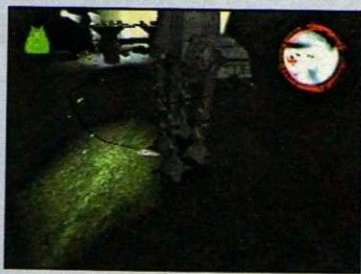
FASE 6
THE JADE MOON
Nave - X-Wing.
Objetivos - Madine ataca uma base imperial. Escolte as tropas e destrua o gerador do escudo de proteção.

Medalha de ouro
Tempo - 6 minutos
Inimigos destruídos - 45
Precisão - 40%
Salvamentos - 7
Bônus - 1

FASE 7- IMPERIAL CONSTRUCTION YARDS

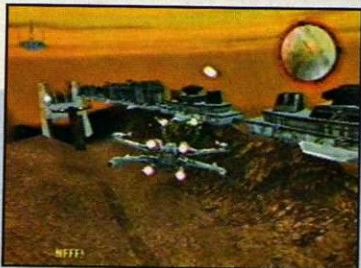
Nave - Incom - T47.
Objetivos - Aproxime-se da base inimiga e destrua a fábrica dos Walkers.

Medalha de ouro

Tempo - 6 minutos e 30 segundos
Inimigos destruídos - 80
Precisão - 45%
Salvamentos - 0
Bônus - 1

FASE 8 - ASSAULT ONKILE II

Nave - Y-Wing.
Objetivos - Localize a base inimiga e destrua o sensor de batalha e o porto-espacial.

Medalha de ouro

Tempo - 6 minutos
Inimigos destruídos - 65
Precisão - 60%
Salvamentos - 0
Bônus - 0

FASE 9 - RESCUE ON KESSEL

Nave - X-Wing, com arma Ion Cannons.
Objetivos - Localize e desative o trem e resgate Wedge.

Medalha de ouro

Tempo - 4 minutos e 30 segundos
Inimigos destruídos - 26
Precisão - 40%
Salvamentos - 5
Bônus - 0

FASE 10 PRISONS OF KESSEL

Nave - X-Wing, com Proton.
Objetivos - Ajude Madine a libertar os rebeldes. Proteja as naves e destrua o gerador.

Medalha de ouro

Tempo-10 minutos e 30 segundos
Inimigos destruídos - 103
Precisão - 40%
Salvamentos - 35
Bônus - 1

FASE 11 BATTLE ABOVE TALORAAN

Nave - A-Wing.
Objetivos - Localize e destrua os depósitos de gás do Império, identificados por uma estrela. Cuidado com os operários que trabalham no local.

Medalha de ouro

Tempo - 7 minutos
Inimigos destruídos - 90
Precisão - 70%
Salvamentos - 1
Bônus - 1

FASE 12 - ESCAPE FROM FEST

Nave - Snow Speeder.
Objetivos - Destrua o laboratório de pequisa do Império e escolte os AT-PT roubados até a área de pouso.

Medalha de ouro

Tempo - 6 horas e 30 minutos
Inimigos destruídos - 65
Precisão - 25%
Salvamentos - 7
Bônus - 1

FASE 13
BLOCKADE ON CHANDRILA

Nave - X-Wing.
Objetivos - Proteja o trem de suprimentos e a cidade de Chandrila.

Medalha de ouro

Tempo - 5 minutos e 45 segundos
Inimigos destruídos - 35
Precisão - 20%
Salvamentos - 4
Bônus - 1

FASE 14 - RAID ON SULLUST

Nave - Y-Wing.
Objetivos - Os Rebeldes atacam a base do Império em Sillust. Destrua todos os capacitores de energia.

Medalha de ouro

Tempo - 4 minutos
Inimigos destruídos - 40
Precisão - 75%
Salvamentos - 0
Bônus - 1

FASE 15
MOFF SEERDON'S REVENGE

Nave - X-Wing.
Objetivos - Liberte Thyreffa, proteja os armazéns, destrua as naves inimigas e acabe com Seerdon.

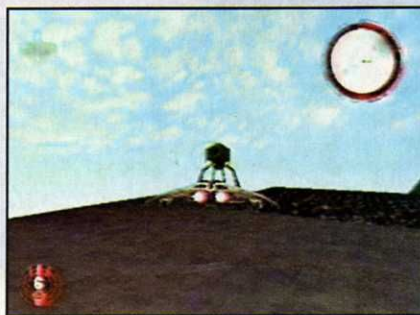
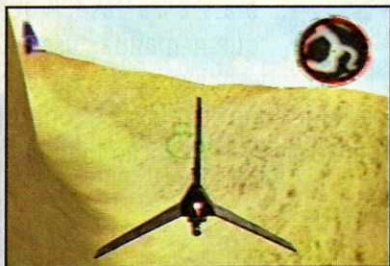
Medalha de ouro

Tempo - 6 minutos
Inimigos destruídos - 45
Precisão - 30%
Salvamentos - 55
Bônus - 1

FASE 16 - BATTLE OF CALAMARI

Nave - V-Wing.
Objetivos - Você é Wedge Antilles. Destrua o devastador de mundos e proteja o planeta Calamari.

Medalha de ouro

Tempo - 7 minutos
Inimigos destruídos - 24
Precisão - 25%
Salvamentos - 87
Bônus - 0

Fases Especiais

FASE 17
BEGGARS CANYON

Nave - T-16 (Skyhopper).
Objetivos - Vença a corrida nos cânions de Beggars.

Medalha de ouro

Supere Wedge na corrida.

LEVEL 18
THE DEATH STAR TRENCH

Nave - X-Wing.
Objetivos - Persiga os inimigos na Estrela da Morte. Destrua os canhões de laser e o gerador no fim da trincheira.

Medalha de ouro

Tempo - 2 minutos e 45 segundos
Inimigos destruídos - 30
Precisão - 70%
Salvamentos - 0
Bônus - 0

FASE 19
BATTLE OF HOTH

Nave - Airspeeder.
Objetivos - Destrua os Probe Droids e defenda as naves de seu esquadrão dos AT-ST. Proteja o gerador.

Medalha de ouro

Tempo - 3 minutos e 45 segundos
Inimigos destruídos - 29
Precisão - 60%
Salvamentos - 0
Bônus - 0

TOMB RAIDER 3

- Vença os desafios da Fase da Antártida
- Habilite a fase secreta e arrase os inimigos
- Conheça o final do jogo

Por Humberto Martinez

Depois de vencer todos os oponenetes e desvendar os enigmas na Índia, em Nevada, nas Ilhas do Pacífico e em Londres, Lara vai para a Antártida. Acompanhe o roteiro completo, e detone também a fase secreta Al Hallows (Catedral de Todos os Santos).

Para acessá-la você tem que reunir 59 segredos (ou de preferência todos os sessenta) do jogo. Com as dicas desta edição e os roteiros publicados nas edições 136 e 137 você descobre todos os segredos e está pronto para encarar os desafios de All Hallows. Depois de detonar mais essa fase, você é quem manda: usando o save deste jogo, pode escolher a partir de onde quer jogar, e conta com Flares, armas e munição infinitas.

O final do game

Lara fora contratada para encontrar quatro artefatos com estranhos poderes de mutação, que apareceram junto com um meteorito na Antártida e esparalharam-se pelo mundo. Nas fases da Índia, Londres, Nevada e Ilhas do Pacífico, Lara conseguiu os quatro artefatos. Mas ao chegar à Antártida e entregar os artefatos ao seu emprega-

Fase da Antártida

Ao cair na água congelada você agora ganha um marcador do seu calor corporal, que só volta ao normal ao sair da água.

Salte para a ilha e em seguida pule para o terreno ao lado. Dentro da cabana fechada há um segredo, mas você só consegue a chave quase no final da fase. Vá saltando pelas pedras planas, acompanhando a lateral do navio. No final suba nas pedras e dependure-se na trilha no alto **(foto)**. Caia sobre a plataforma e pule para o navio. Entre pelo buraco no convés, detone o guarda e vá para a sala de máquinas. Acione a alavanca ao lado do motor e desça pelo buraco que se abriu. Acabe com os dois guardas que aparecem e acione o botão no fim do corredor para abrir a porta. Elimine outro guarda e desça pelo buraco no chão. Suba a escada e acione o botão para descer o bote. Volte à sala em que há duas portas, suba pelo espaço no teto, acione o botão para abrir a porta e saia novamente para o convés.

dor, Lara descobre a verdade: só os artefatos unidos fazem surgir o meteorito e seus poderes serão usados para objetivos criminosos. Lara enfrenta seu inimigo no final, já transformado em um monstro pelos poderes do meteorito. Depois de vencê-lo, ela recupera os artefatos e parte para a Inglaterra de helicóptero, enfrentando ainda outros empregados do vilão.

Segredo 52

Siga pelo corredor lateral do navio e salte para a entrada na geleira **(foto)**. Desça no buraco para achar um segredo. Volte ao navio e desça na água. Suba no bote, contorne o navio e siga pela caverna.

Segredo 53

Encoste o bote ao lado da parede do lado esquerdo da caverna **(foto)** e pule para dentro. Suba a escada, escorregue e pule para agarrar-se no buraco da parede. Rasteje pelo caminho da direita para achar um segredo. Volte pela esquerda, caia na água e volte ao bote. Continue em frente e, ao encontrar uma cabana trancada, suba na caixa atrás dela e dependure-se na trilha no alto. Atravesse dependurado e escolha o caminho da direita para cair sobre a geleira. Detone o cara e um cachorro para chegar ao local onde há uma torre de observação à esquerda e um corredor escuro à frente. Escolha o corredor e procure o galpão em que há duas portas abrindo e fechando. Quando elas se abrirem, passe correndo. Acabe com os guardas e pegue o Crowbar (pé-de-cabra). Volte, suba na torre de observação e acione a alavanca ao lado da porta para abrir um alçapão à frente. Use o Crowbar e arrebente a trava na porta. Pegue-o de volta no chão e dependure-se na trilha no teto.

Desça pelo alçapão e na sala observe o cartaz na parede para saber como ativar as válvulas e fazer o gerador funcionar **(foto)**. Volte ao local onde há um cano saindo de um buraco e desça pelo buraco. Nade por baixo de uma das plataformas e suba na próxima. Suba a escada para achar as válvulas. Acione apenas a segunda e a quarta válvulas, de modo que o ponteiro fique à direita. Suba a escada e entre na sala de máquinas que fica ao lado. Acione a alavanca para fazer o gerador funcionar. Vá até o local onde há um cercado com vários cachorros. Acione os botões nas grades, detone os cachorros e na entrada da casa acione o botão ao lado da porta. Entre e pegue a Gate Central Key (chave do portão central). Volte ao lugar onde deixou seu bote e use o Crowbar para arrebentar a trava da porta. Use a Gate Central Key na fechadura e acione o botão ao lado dela para subir a comporta.

Segredo 54

Suba no bote e siga pelo novo caminho. Antes de fazer a primeira curva para a esquerda, pare e olhe para a água **(foto)** para ver uma pequena entrada. Nade até lá e pegue a Hut Key (chave da cabana). Volte à cabana ao lado do navio e abra a porta com a Hut Key. Dentro da cabana você encontra um cachorro e um segredo. Volte de bote ao caminho normal e vá até o fim. Pare ao lado da plataforma mais baixa e pule sobre ela. Suba pela parede, detone os guardas e contorne a cabana para chegar ao fim da fase.

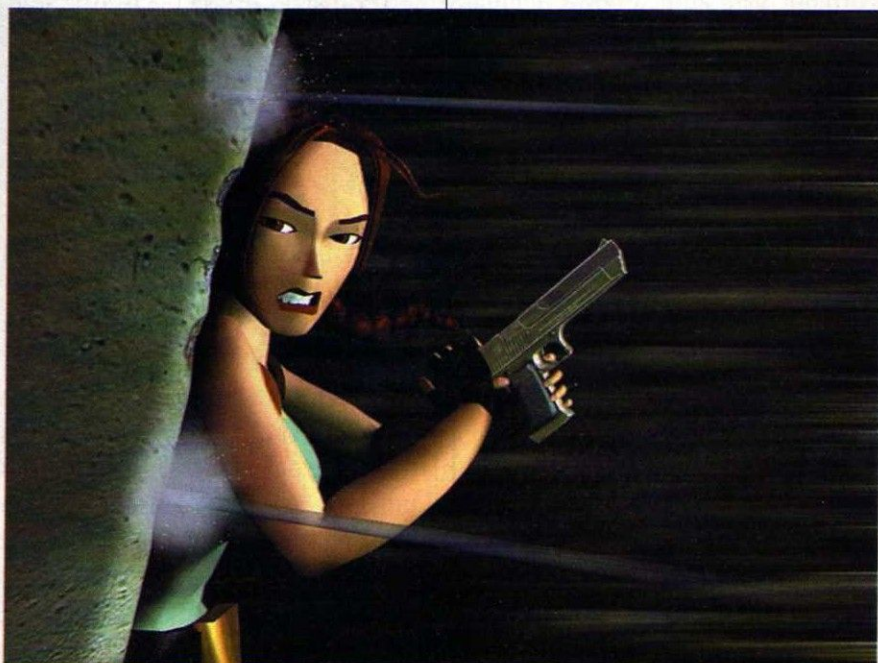
R-X Tech Mines - Minas R-X

Segredo 55

Passe pelo buraco no alto para chegar ao corredor onde há várias portas que abrem e fecham. Vá pela direita até ouvir dois barulhos de porta seguidos. Volte pelo corredor, entre pelo buraco na parede e desça pela escada. Acione o botão e abra a passagem ao lado. Não atire nos guardas, pois eles não lhe farão mal. No centro da mina há três carrinhos, mas não entre em nenhum ainda. Suba até a cabine no topo dos trilhos, acione o botão para ligar a energia e olhe pela janela para ver o buraco na parede **(foto)**. Saia, suba no telhado, dependure-se atrás da cabana e siga para a esquerda até encontrar uma escada. Desça o máximo possível, pule para trás e gire no alto. Agarre-se no buraco e entre para achar um segredo.

Desça até o chão e suba no carrinho. No carrinho, aperte quadrado para brecar, X para bater na alavanca que muda a direção dos trilhos e L2 para agachar-se. Acerte a primeira alavanca **(foto)** e mude para o trilho da esquerda. Assim que o carrinho parar entre no corredor à direita, acione o botão e entre pela passagem. Siga pelo corredor e escorregue na rampa. Acabe com o mutante, entre pelo buraco no corredor e pegue as munições. Volte ao corredor e suba a pela escada. Acione os dois botões para abrir a porta para outro corredor. Entre nele e passe agachado para chegar à cabine. Mate o monstro, saia da cabana e pule na água. Pegue a Winch Starter (manivela) no fundo e suba rapidamente. Suba pela parte mais baixa do gelo e saia da água. Volte à cabana e abra a porta lá dentro. Volte ao carrinho e, após a descida, reduza um pouco a velocidade. Acerte a alavanca, vá pela direita e pegue a Save Gem (pedra para salvar) escondida.

No centro da mina suba e entre no carrinho do meio. Após passar pela série de rampas bata na alavanca e pare o carrinho. Entre pelo corredor e desça escorregando de costas pela rampa no canto da sala. Dependure-se no fim da rampa, encha sua ener-

gia e caia na plataforma. Desça e escorregue de costas pela rampa do canto. Dependure-se na rachadura na parede e siga para a esquerda até chegar ao ponto indicado **(foto anterior)**. Solte e aperte X para agarrar-se na rachadura abaixo de você. Siga para a esquerda e entre agachado pela passagem. Mate o monstro e suba na ponte para achar um pé-de-cabra no chão.

Segredo 56

Suba no monte de gelo bem atrás de você, pule e agarre-se na rachadura quase invisível **(foto)**. Siga dependurado e entre pelo buraco. Acione o botão para abrir uma porta na passagem onde estava o primeiro segredo. Quando voltar ao centro da mina, repita o processo, entre pelo buraco do primeiro segredo e passe pela porta para achar outro segredo. Siga pulando sobre as partes planas nos montes de gelo até chegar à uma entrada no alto. Suba a escada, passe por baixo das brocas e tenha cuidado com as máquinas de quebrar gelo. Suba a escada, passe pelas máquinas e entre pela passagem no alto. Destrua o mutante, caia pelo buraco e depois sobre o trilho. Volte ao carrinho e desça com tudo para pular o buraco. Reduza a velocidade para não descarrilar e bata na alavanca para seguir pela direita. Fique atento aos obstáculos mais simples até voltar ao centro da mina.

Use o pé de cabra para arrebentar a trava na porta, entre e pegue a Lead Acid Battery (bateria ácida) no chão. Suba no último carrinho (ao lado da cabine no alto), reduza um pouco a velocidade após o buraco e agache-se para desviar das barras de ferro. Ao chegar ao guindaste com um escafandro, use a Lead Acid Battery na lateral do guindaste e a Winch Starter (manivela) na parte de traseira para colocar o escafandro no fundo do lago. Pule na água, nade até a luz verde **(foto)** e note que há um buraco ao lado. Passe por ele e suba na pequena caverna. Recupere seu calor e volte à água. Entre pelo buraco na parte de baixo do escafandro para recuperar novamente seu calor. Desça na água, entre pela passagem abaixo das luzes, vire à direita e suba na caverna para recuperar seu calor corporal. Mergulhe e suba pelo túnel da caverna para achar a saída. Se houver necessidade use os medicamentos para recuperar sua energia.

Segredo 57

Fique sobre a ponte e pule na plataforma para a qual Lara está olhando **(foto)**. Siga pulando pelas plataformas até achar uma entrada, onde está o segredo. Volte pelo mesmo caminho até a primeira plataforma. Pule para a plataforma abaixo, suba na pedra e salte para subir na ponte. Acione o botão que está ao lado da cabine e entre na cabana.

Lost City of Tinnos Cidade Perdida de Tinnos

Siga para a esquerda, suba a escada na parede e entre pelo corredor. Acione a alavanca no pilar e desça. Entre na passagem que se abriu ao lado da escada e pegue a Uli Key (chave Uli) no chão. Volte e use-a na fechadura ao lado de uma porta fechada. Entre, suba na escada, desça pelo caminho à esquerda e acione a alavanca. Volte ao corredor, desça pela rampa à direita, acione a alavanca e volte ao pátio principal. Entre pela porta no canto do pátio e suba pela escada que acionou para achar cinco botões. Contando a partir da esquerda, acione o primeiro, o segundo e o quinto botões **(foto)** e abra uma grade. Passe por ela para encontrar uma ponte quebrada.

Olhe para o rochedo à direita e veja uma caverna, de onde saem vaga-lumes monstruosos. Note que eles iluminam uma plataforma invisível **(foto)** e tente memorizar esse local. Fique na beirada da ponte e pule para agarrar-se na caverna à esquerda, onde há uma Save Gem. Suba na plataforma ao lado e salte para agarrar-se na parte mais alta da ponte.

Segredo 58

Entre as pontes, no ponto para onde Lara está olhando **(foto)**, há outra plataforma invisível. Tome distância e pule para cair sobre ela. Salte sobre a quina da ponte, bem na parte plana. Lembre-se do local da primeira plataforma invisível ou jogue um Flare (acenda-o e aperte R2 e Select) na direção da caverna para iluminar a plataforma. Salte sobre ela, pule para dependurar-se na entrada da caverna e entre para encontrar o segredo. Não caia no buraco da caverna pois é uma armadilha. Para voltar, salte na plataforma invisível e pule para a ponte. Faça o caminho até a outra parte da ponte, desça e entre na caverna à direita para achar a continuação da ponte.

Detone os dois monstros e siga em frente, mas cuidado com os candelabros de fogo. Na sala há dois caminhos para o final: o da direita é o mais curto, e o da esquerda é para quem quer pegar todos os segredos da fase. A partir daqui, conduzimos você pelo caminho da esquerda, que permitirá abrir a fase secreta All Hallows, após o término da fase da Antártida. Essa fase não tem ligação visível com a história de Tomb Raider 3.

Siga pela esquerda, aciona a alavanca no fim do corredor e abra o portão ao lado. Derrote os três monstros e acione a alavanca em uma das jaulas. Suba na pedra mais escura e salte para agarrar-se na palataforma logo acima.

O desafio da descida

Contorne a área e passe agachado pelo buraco para chegar à um lugar com duas lamparinas balançando **(foto)**. Siga até o final da ponte e pule para a plataforma à esquerda. Suba, passe agachado pelo buraco e acione mais esta alavanca. Saia, salte sobre a plataforma à esquerda, passe agachado e acione outra alavanca. Saia rapidamente e pule de volta para a plataforma anterior.

Desça na pedra escura e caia sobre a plataforma abaixo. Salte sobre a pedra no canto e desça até o chão para achar outra alavanca. Acione-a, suba na pedra ao lado e pule sobre a plataforma. Vire-se e pule na plataforma onde há uma alavanca. Acione-a e caia no chão. Suba até a primeira alavanca que acionou nesta área e desative-a. Desça na pedra escura, salte para a plataforma ao lado e depois pule para cair na plataforma abaixo da ponte. Dependure-se na trilha sob a ponte e acione a próxima alavanca para abrir o portão no chão. Pule sobre a plataforma junto a parede e salte para subir na ponte. Note: ao lado há outra alavanca, que serve para abrir uma passagem para um segredo, mas deixe-a de lado por enquanto. Acione a primeira alavanca e desça ao chão. Passe pelo portão para chegar à uma nova área.

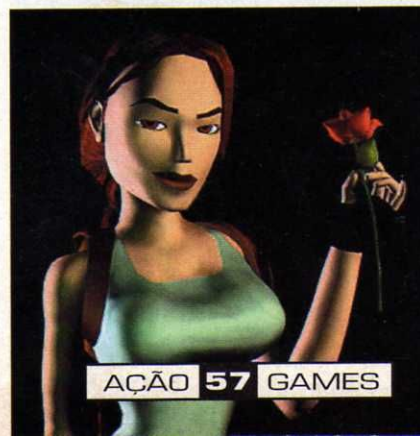
Segredo 59

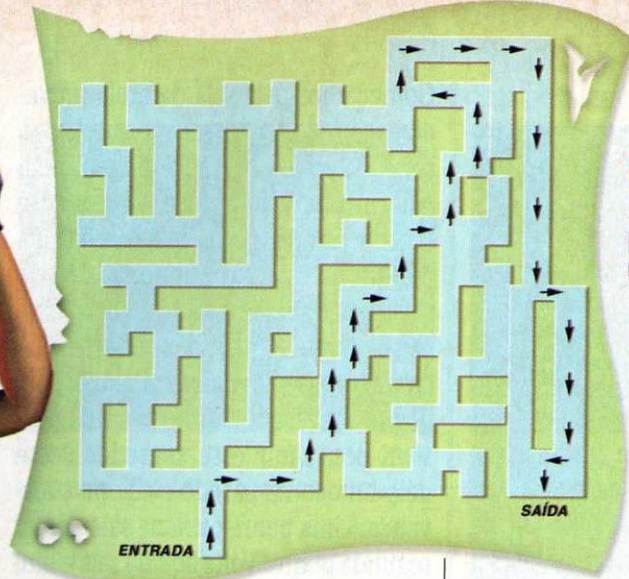
A Uli Key está escondida em uma sala à direita. Pegue-a e procure a escada na última sala. Suba, use a Uli Key na fechadura e acione a alavanca ao lado. No local onde há um pilar de energia fique atento para não cair. Suba as escadas para encontrar duas portas próximas. A da direita leva de volta à entrada da segunda ponte. Volte ao local onde havia uma alavanca para abrir a passagem de um segredo e acione-a. Faça o caminho de volta para a sala do pilar de energia o mais rapidamente possível. Siga pelo corredor que leva de volta à ponte. No lado direito da ponte há algumas pedras mais altas. Desça sobre elas para chegar ao chão. Corra e passe pela porta antes que ela se feche **(foto)** para conseguir o segredo. Mexa duas vezes na alavanca, saia e volte ao pátio do pilar de energia.

Segredo 60 & O desafio das Máscaras Oceânicas

Nesta etapa há quatro portas e você precisa encontrar uma Oceanic Mask (Máscara Oceânica) em cada uma. Sem essas máscaras você não conseguirá avançar.

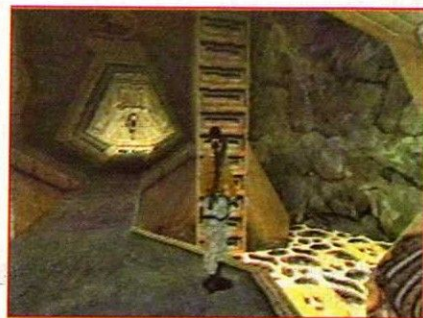
Começamos pela sala da areia movediça, ao lado da passagem que leva à segunda ponte. Na areia movediça vá pela direita e contorne a rocha até achar uma pedra mais baixa. Suba nela e entre na caverna acima. No fim da caverna atravesse o rochedo e, ao chegar na ponte **(foto)**, dependure-se na lateral e caia sobre a pedra plana. Não pegue a máscara antes ou será impossível conseguir esse segredo. Passe pelo buraco na parede e acione a alavanca. Uma pedra cairá na sala após a segunda ponte. Volte àquela sala e empurre a pedra de modo que fique abaixo de uma escada na parede. Suba na pedra, dependure-se na escada e entre pela passagem para achar um segredo. Faça novamente o caminho pela areia movediça, suba até a ponte e pegue a primeira **Oceanic Mask**.

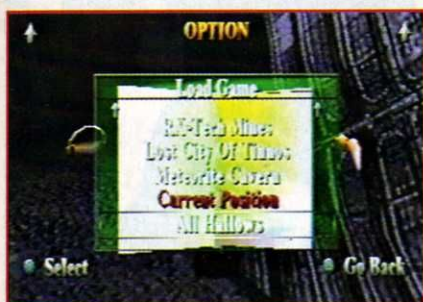
Fuja pelo mesmo caminho quando a caverna começar a desmoronar. Atenção, pois no lugar da areia movediça agora haverá um grande buraco. Ao voltar pela caverna tenha cuidado com as poças de lava. Pule sobre as pedras planas até chegar a saída **(foto)**. Desça, desvie dos candelabros e acione a alavanca para abrir o caminho de volta à sala do pilar de energia.

Entre pela porta do outro extremo da sala, suba na pedra e acenda um Flare. Veja o mapa no teto: com o Flare aceso você visualiza os pontos seguros **(foto)**. Pule sobre os pilares indicados no mapa. No último espere o pilar do lado apagar para saltar sobre ele e depois para saída. Ao entrar pelo corredor você cai em um alçapão. Nesta área há várias estátuas vivas soltando fogo e iluminando plataformas invisíveis. Salte e agarre-se no primeiro pilar. Espere a estátua parar, suba e pule para o terceiro pilar. Quando o fogo da estátua acabar, suba, salte para a plataforma a direita e acione a alavanca para desativar a última estátua. Pule de volta para o pilar e em seguida para a porta. Cuidado com o candelabro na hora de pegar a segunda **Oceanic Mask**. Saia pela porta ao lado e siga pelo corredor para voltar à sala do pilar de energia.

Entre pela porta que leva ao local onde há água. Ao cair na água tenha cuidado com as lâminas. Mergulhe e entre pelo buraco no fundo. Depois do túnel há outra lâmina com quatro passagens atrás **(foto)**. Na passagem do alto e na da esquerda você pode parar para respirar. Entre na passagem da esquerda, acione a alavanca, vá rapi-

O LABIRINTO
Guie-se por este mapa para encontrar a rampa de saída

damente para a entrada da direita e suba pela passagem que se abriu. Carregue seu ar no espaço acima e passe pelas lâminas para chegar à um túnel. Acione a alavanca dentro dele e volte pelo mesmo caminho. Passe pelas outras lâminas e entre pela porta que você abriu. Pegue a terceira **Oceanic Mask** sobre o altar e acione a alavanca ao lado. Volte ao túnel aquático onde acionou a última alavanca e siga-o até o final para voltar ao local com quatro passagens. Entre pela passagem de baixo e siga pela porta para achar o caminho de volta à sala onde está o pilar de energia. Passe pela última porta para entrar em um labirinto. **Guie-se pelo mapa acima** para encontrar a rampa de saída. Ao sair, salte de uma rampa a outra para fugir dos troncos que descem na sua direção. Pegue a última **Oceanic Mask** no altar e saia pela porta ao lado. Atravesse o caminho aquático para voltar à sala central. Use as quatro Oceanic Mask nos pilares em volta do pilar de energia. Assim você desativa a energia e pode entrar no buraco para terminar a fase.

Meteorit Cavern - Caverna do Meteorito - Final

Para enfrentar o terrível monstro do final, corra e evite cair nos poços de lava. Se chegar muito perto você é atacado por uma magia que acaba com sua vida de uma só vez. É preciso pegar os artefatos que estão no fim de cada corredor. Para isso use o Rocket Launcher (lança-mísseis) para atingir o monstro. Acerte-o uma vez e corra. Quando der o quarto tiro, fique de costas para um dos corredores, porque o monstro cairá e ficará tonto por um tempo **(foto)**. Aproveite este tempo, corra e pegue um dos artefatos. Repita o processo para pegar todos os artefatos. Sem o poder dos artefatos, o meteorito, que garante a força do monstro, desce e afunda na lava. Acerte mais quatro tiros e acabe com o inimigo de vez.

Depois de recuperar os artefatos e derrotar o vilão, é hora de fugir e voltar para casa. Pule e dependure-se na escada **(foto)**. Suba e passe agachado pelo corredor. Dependure-se na trilha no teto e desça sobre a rocha em frente. Salte sobre a pedra à direita, suba na pedra acima e pule para a pedra à direita. Suba e desça escorregando pela caverna. Detone todos os guardas que aparecerem e siga para o heliporto. Quando o helicóptero descer e o portão se abrir, entre para curtir o fim do jogo. Depois das animações você confere seu desempenho: tempo gasto para terminar o jogo, segredos coletados, quantidade de inimigos mortos, medicamentos usados e distância percorrida. Na seqüência surge a opção para gravar. Grave e vá para a tela principal do jogo.

Fase All Hallows - Todos os Santos

Esta fase só fica disponível para quem termina o jogo com 59 ou sessenta segredos. Se nosso roteiro orientou-se adequadamente, você está pronto para este desafio. Para acessar a fase secreta, volte a tela principal do jogo e dê Loading (carregar) no jogo que gravou depois das animações finais. A fase All Hallows aparece após a fase Meteorite Cavern **(foto).** Lara está em uma Catedral em Londres e não há segredos na fase. Mas a aventura continua perigosa, você não tem mais as armas e itens com os quais terminou o jogo e agora só conta com as pistolas.

Escorregue pela rampa e suba na pedra ao lado. Vá para a plataforma acima de você e pule para a plataforma à frente. Vire-se e pule para dependurar-se na próxima plataforma, em seguida pule para a plataforma a seguir. Pule na plataforma inclinada ao lado, dependure-se na trilha acima e desça no pilar à frente. Salte e pendure-se no buraco na parede. Entre, pegue o medicamento e a Save Gem. Ao voltar para o chão use o medicamento para recuperar sua energia. Volte pelas plataformas e, em vez de pendurar-se na trilha, suba na plataforma acima. Pegue as armas Uzi e desça. Salte para agarrar-se na plataforma à frente, pegue o Flare no chão e vire-se. Salte sobre a plataforma mais alta **(foto anterior)**, dependure-se no teto, caia sobre a plataforma escorregadia e pendure-se. Caia no chão quebradiço (sua energia tem que estar cheia para você sobreviver) e entre na Catedral.

Salte sobre a plataforma roxa e pegue o Flare. Vire-se e pule sobre a plataforma abaixo. Ao lado do vitral, siga para a direita e pegue a munição e o medicamento dentro do buraco. Salte para a varanda ao lado, entre pela passagem na parede e acione a alavanca para abrir o alçapão de saída da fase. Desça na plataforma e vá para o chão. Escale as prateleiras **(foto)** e entre na passagem no canto. Pegue o medicamento e acione a alavanca. Dependure-se, siga pela rachadura na parede e caia somente no fim para perder pouca energia. Entre pela porta que você abriu e passe correndo pelo chão quebradiço. Acione a alavanca para voltar, salte e dependure-se no teto.

Escale as prateleiras e volte ao local onde acionou a primeira alavanca. Dependure-se na trilha do teto **(foto)** e siga para a esquerda. No final solte e aperte X para agarrar-se na plataforma abaixo. Suba pela grade para achar a Vault Key (Chave da catacumba), desça e dependure-se na corda. Caia sobre a parte plana para evitar uma armadilha do final. Vire-se e salte para agarrar-se na passagem ao lado dos espetos. Desça, entre pela passagem secreta que se abriu e desça até chegar ao um poço de espinhos.

Aproxime-se da parede o máximo possível, pule e agarre-se na trilha do teto. Siga pendurado pelo canto para escapar das labaredas **(foto)**. Ao escutar um barulho forte, solte-se para cair na água. Passe cuidadosamente pelo bate-estaca e suba na plataforma no final. Passe agachado no caminho da frente e acione o botão. Volte pelo mesmo caminho e suba pela grade ao lado da água. Pule por cima do alçapão à sua frente e siga até o final da passarela. Suba na pedra no final e caia pelo buraco. Saia da água, use a Vault Key na fechadura para abrir a porta ao lado. Passe por ela e pegue o medicamento à esquerda. Siga pelo caminho da direita e mergulhe. Entre no primeiro caminho à direita e depois a esquerda. Saia da água e detone o cachorro e seu dono. Suba pela grade e entre na sala onde há vários itens no chão para terminar a fase. Veja seu desempenho e grave o jogo. Quando jogar novamente, basta dar Loading (carregar o jogo salvo). Com este Save você pode começar a jogar em qualquer fase, com Flares infinitos, todas as armas e munição sem fim.

DICAS

As dicas e truques que publicamos são previamente testados em nosso laboratório de jogos. Os códigos para os acessórios GameShark e Action Replay são criados e fornecidos pelo próprio fabricante e podem ser encontrados diretamente no site http://www.gameshark.com. As melhores dicas enviadas pelos leitores são premiadas com camisetas exclusivas, a critério da redação. Participe você também!

SATURNO

Cotton Boomerang

Use as opções extras e ressuscite seu personagem

Opções extras - No menu principal coloque o cursor sobre Options, segure X+Y+Z e aperte em seguida A, B e C. Agora você tem a opção Free Play para jogar sem limite de Continues e Sound para ouvir todas as músicas do jogo.

Reviver personagem - Quando for atingido aperte o botão C no exato momento em que tocar o chão pela primeira vez. Seja rápido e preciso ao apertar o C. Lembre-se que para reviver você vai usar um Change Item.

PLAYSTATION

ODT

Jogue com toda a munição, energia máxima e magias

Você pode repetir as seqüências sempre que precisar, a qualquer momento do jogo.

Encha a Barra de Munição - Pause o jogo e aperte ←, →, ↑, ↓, ●, ■. Você encherá a barra de munição de todas as armas.

Encha a Barra de Magia - Pause o jogo e aperte ←, →, ←, →, ●, para encher a barra de magia.

Encha a Barra de Energia - Pause o jogo e faça, ←, →, ←, →, ■.

PLAYSTATION

Advan Racing

Carros aloprados

Use as seqüências na tela do Menu Principal. Um som diferente avisa que os seus truques funcionaram.

Imagens em preto e branco - Segure L2 e aperte, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, →.

Carros mais leves - Segure R1+R2 e aperte ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, →. Com o carro mais leve, aumentam as suas chances de vencer.

Deforme os carros - Segure L1 e aperte, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓, ↑.

Carros transparentes - Segure R2 e aperte, ↓, ↓, ↑, →, ←, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←.

NINTENDO 64

Glover

Transforme a bola, suma com os inimigos e altere a gravidade

Um montão de truques: As seqüências devem ser executadas com o jogo pausado. Uma mensagem na tela confirma o acionamento das magias.
Nova bola - Faça C↑, C↓, C↑, C↓, C↑, C↓, C←, C↑.
Vidas infinitas - Use C↑, C↑, C↑, C↑, C↑, C→, C↓, C→.
Energia infinita - Faça C→, C→, C↓, C→, C→, C→, C↑, C←.
Jogar com pouca gravidade - Use C←, C←, C↑, C←, C→, C↑, C↑, C↑.
Girar a tela para a direita - Faça C←, C→, C↑, C↑, C↓, C→, C↓, C→.
Girar a tela para a esquerda - Use C→, C↓, C→, C↓, C↑, C↑, C→, C←.
Glover grandão - Faça C↓, C↓, C↓, C←, C←, C↓, C→, C←.

Magia do sapo - Acerte seus inimigos, transformado-os temporariamente em sapos. Faça C↓, C←, C↓, C↓, C←, C↓, C↑, C←.
Magia de velocidade - Para ficar veloz por um tempo determinado, faça C←, C←, C→, C↑, C→, C←, C↓, C↓.
Magia negra - Acerte os inimigos com essa magia e eles desaparecem. Use o botão R para disparar. Faça C↑, C←, C←, C←, C←, C↑, C→, C↑.
Bola grande - Para aumentar o tamanho da bola, use C↓, C↓, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C↓.
Encontre os Garibs - Durante o jogo, aperte o botão R. A luva indica onde estão os Garibs (itens com estrelas) da fase. Use C←, C↑, C→, C↓, C←, C↑, C←, C←.
Bola bumerangue - Sempre que atirar uma bola ela voltará para você. Use C→, C↑, C↑, C↑, C↑, C←, C←, C↓.
Acione todos os Check Points-Faça C↓, C↓, C→, C←, C↑, C↑, C↓, C← e acione no menu a opção Check Point. Você poderá ir para qualquer Check Point da fase.

Abra todos os Portais - Faça C↑, C→, C→, C↓, C←, C↓, C↑, C→. Clique na opção Return to Castle. Quando sair você passa por qualquer Portal.
Abra todas as fases - Após usar a dica para abrir os Portais, entre em qualquer fase, aperte pausa e faça: C↓, C↓, C←, C↑, C↑, C↑, C→. Clique na opção Return to Castle para abrir as fases.
Desligue os truques - Basta apertar C↓ oito vezes.

PLAYSTATION

Apocalypse

Escolha fases, recupere a energia e detone com armas e vidas infinitas

Seleção de fases - Pause o jogo, segure L1 e aperte ▲, ↑, X, ↓. Quando ouvir um som e a tela tremer, clique em Skip to Restart e selecione a fase que quiser.
Vidas infinitas - Pause o jogo, segure L1 e aperte, ▲, ●, X, ■. Você ouvirá um som e a imagem na tela vai tremer. Clique em Continue e volte ao jogo com vidas infinitas.
Todas as armas - Pause, segure L1e aperte, ■, ●, ↑, ↓, X, ■. Depois do som, a tela vai tremer. Clique em Continue para voltar para o jogo e use L2 quando quiser trocar de arma.
Recupere a energia - Pause o jogo, segure L1 e aperte, ■, X, ▲, ●. Você ouvirá o som e a tela tremerá novamente. Clique em Continue para voltar ao jogo e recuperar toda a energia.

PLAYSTATION

Test Drive: Off Road 2

Dirija até caminhão e ônibus

Dirija um caminhão de sorvetes - Selecione o modo Single Race ou World Tour. A seguir, escolha qualquer veículo e na tela em que escolhe o tipo de câmbio (Manual ou Automático) aperte os botões R2, L2, L2, ↓, ↓, L2, L2.

Dirija um ônibus escolar - Repita toda a seqüência anterior e, na tela de escolha de câmbio, segure o botão Select e aperte L1, ↑, L2, ↓, ↓, L2, L2.

NINTENDO 64

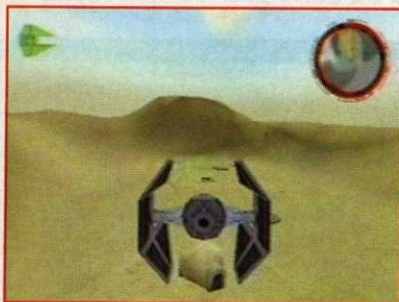
Star Wars: Rogue Squadron

Pilote a nave inimiga e até um Cadillac voador

Para executar todos os truques selecione Options, em seguida clique em Passcodes e digite uma das senhas indicadas a seguir.

Troque o rosto de Luke pelo rosto do mecânico - Digite na tela de Passcodes a senha HARDROCK.

Habilite todas as fases do jogo - Escreva DEADDACK. Esta senha abre inclusive as fases de bônus disponíveis no game.

Pilote um Cadillac antigo - Digite KOELSCH. Escolha uma das missões nas quais você possa utilizar a nave V-Wing. No lugar desta nave você encontrará um Cadillac antigão. Divirta-se pilotando essa máquina voadora.

Pilote a Tie Interceptor - Primeiro use a senha FARMBOY para habilitar a nave Millenium Falcon. Depois coloque a senha TIEDUP.
Por fim, vá para a tela de seleção de naves, coloque o cursor sobre a Millenium Falcon e aperte o Direcional ↑.
Você verá a nave inimiga Tie Interceptor, da turma de Darth Vader.

PLAYSTATION

Knockout Kings

Fera no ringue, modo cabeção e outros

Após apertar cada comando você ouve o som de um gongo. Quando aparece o sinal + aperte ao mesmo tempo os dois botões indicados. Se o gongo não tocar, você precisa repetir a seqüência inteira, desde o início.

Lute como um urso - Faça a seguinte seqüência na tela do Menu Principal: →+■, →+▲, →+●, →+X. Agora basta ir para o jogo e selecionar qualquer personagem. Ele já entrará no ringue como urso.

Lutadores cabeçudos - Na tela de menu principal, aperte ←+●, ←+▲, ←+●, ←+X. Agora vá para o jogo e selecione qualquer lutador que não seja real (aqueles dos quais o jogo não exibe fotografia). Ele já entrará cabeçudo nas lutas.

Provocação - Aperte R1+R2+X para provocar seu adversário e chamá-lo para a luta.

PLAYSTATION

Twisted Metal 3

Pegue todas as armas e munições e fique invencível

Poder total - Digite todas as senhas na tela de Passwords.
Invencibilidade - L1, ■, X, R1, Start.
Todas as armas com munição infinita - ▲, ●, ↑, →, ↓.
Jogue sem itens - Select, Select, R2, L2, Start.
Jogue sem itens de recuperação de energia - Select, L1, Select, Start, ●.
Transforme os itens em mísseis teleguiados - Start, R1, L1, Start, Start.
Transforme os itens em Napalm - Start, Start, L1, L1, L1.
Transforme os itens em Power Mísseis - Start, L1, Start, L1, Start.

Comece o jogo com 99 tiros de míssil congelante - ▲, ↑, ●, →, Start.
Computador não pega itens de energia - ↓, L1, ↓, Start, ▲.

Bombas gigantes - ←, →, ←, →, ↑.
Tiros mais fortes - ▲, ●, ↓, ←, ↑.
Ataque em massa - L1, R1, L1, R1, R1. Durante o jogo, os carros controlados pelo computador atacarão em massa os seus carros.

NINTENDO 64

Extreme-G2

Corra na pista que quiser e com a melhor moto

Habilite a moto Spectre e todas as pistas do jogo - Entre na tela de Options, clique em Password e coloque a seguinte senha: 3GP8ZKW76ZMW.

Você poderá correr usando a Spectre, a melhor moto do game e de quebra ainda habilita todas as pistas.

PLAYSTATION

Oddworld 2: Abe's Exoddus

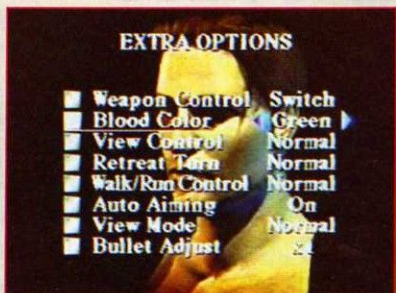
Escolha a fase e torne-se invencível

Selecione a fase que quiser - Na tela de menu principal, segure R1 e aperte ↓, ↑, ←, →, ▲, ■, ●, ▲, ■, ●, ↓, ↑, ←, →. Você será levado para uma tela na qual poderá selecionar qualquer fase do jogo.
Invencibilidade - Durante o jogo, segure R1 e aperte, ●, ▲, ■, X, ↓, ↓, ↓, ●, ▲, ■, X para ficar invencível.
Pule de fase - A qualquer momento do jogo, segure R1 e aperte ●, ●, X, X, ■, ■, para pular para a próxima fase do jogo. Usando esta dica, você não assiste aos filmes de passagem de fase.
Assista todos os filmes do jogo - Na tela de menu principal, segure R1 e aperte ↑, ↓, ←, →, ■, ●, ▲, ●, ■, ●, ↑, ↓, ←, →. Você irá para uma tela secreta, na qual poderá selecionar qualquer filme do jogo.

DICAS

PLAYSTATION

Silent Hill

Mais munição, mira automática e facilidade de movimentos

Opções secretas - Entre na tela Options e aperte L1+L2+R1+R2 para abrir um menu com as opções a seguir:

Bullet adjust - Mais munição.
Blood color - Altera a cor do sangue.
View control - Inverte o controle de câmera.
Walk/Run Control - Para correr sem segurar o botão ■.
Weapon Control - Prontidão para atirar sem segurar o botão R2.
Auto Aiming - Ligar/desligar a mira automática.
View mode - Visão em primeira pessoa, apertando o botão L2.

PLAYSTATION/NINTENDO 64

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Dica do leitor

Assista a um final secreto cheio de piadas com os atores nas filmagens reais do jogo

Veja o final secreto com erros de gravação - Na tela de Passwords digite a NXCVSZ (no Playstation) ou NXCVSR (no Nintendo) e clique em Exit para ganhar dez urnas mágicas. Volte à tela de Passwords, digite ZCHRRY (Nintendo ou Playstation) e clique em Exit para ir direto para a última fase. Fique segurando o botão L2 (no Playstation) ou L+B (no Nintendo) e deixe que um dos guardas destrua você. Segure os botões até achar Shinnok para pegar seu medalhão. Espere o medalhão brilhar congele Shinnok com ↓, → LP e corra em direção ao teleporte, chegando por trás de Shinnok ainda congelado. Use L1 para tirar o medalhão de seu pescoço. Ao invés de correr para o portal que se abriu, ataque o monstro com um Polar Blast: →, ←, ←, Soco Alto. Rapidamente aperte Select para entrar na Tela de Inventário. Use uma urna para encher a Barra de Magia. Volte ao jogo e dispare outro Polar Blast. Repita a operação até que o monstro caia da ponte. Entre no Portal e termine o jogo. Depois dos créditos você vê cenas engraçadas com os erros dos atores, que foram escondidas no jogo.

Dica enviada pelo leitor Dílson Júnior, de Bujaru, PA.

PLAYSTATION

Marvel x Street Fighter

Lute com Apocalypse e habilite novas opções

Opções especiais - Na tela em que aparece escrito Press Start, aperte Start uma vez para acessar o menu principal. Sem alterar a configuração do jogo, faça rapidamente a seqüência, L1, X, ←, ■, ■. Assim você habilita o menu especial Ex Options, onde poderá acionar a Barra de Super sempre cheia, jogar contra a máquina no Versus Mode e controlar a velocidade de recuperação de energia.

Habilite Apocalypse - Selecione o modo Batlle e termine com qualquer personagem sem usar Continue. Na tela de Seleção de Personagens, coloque o cursor sobre Akuma (Gouki), aperte Select seis vezes e depois qualquer outro botão. Automaticamente o personagem Apocalypse será selecionado. Lutando com Apocalypse o combate tem apenas um round e é sempre em seu cenário.

PLAYSTATION

Akuji the Heartless

Invencibilidade, tiros infinitos e menu especial

Atenção - Todas as seqüências devem ser executadas com o jogo pausado. Você ouve um som confirmado cada truque.

Invecibilidade - Segure L2 e aperte →, →, ←, ▲, X, ↑, ●, ←.

Tiros infinitos - Segure L2 e aperte ←, ▲, ←, ←, ●, ←, ▲, →, ●, ↑, ↑, ↓. O truque funciona para qualquer tipo de tiro.

Debug Menu - Segure L2 e aperte ←, ↑, ↑, ▲, →, ■, ←, ▲, ↑, ↓, →, →.

Aperte X para entrar em um novo Menu com opções para ver informações sobre a programação do jogo e selecionar fases.

GameShark e Action Replay

PLAYSTATION

Brave Fencer Musashiden

Energia infinita - 80078eb20172
80078eb40172
Dinheiro infinito - 80078e8e0001
Ganhe experiência- 80078f08ffff

Bust a Groove

Jogador 1
Ataques infinitos - 0068766 0002
Entusiasmo máximo-80068738ffff
Jogador 2
Ataques infinitos - 8006877a0002
Entusiasmo máximo - 8006873cffff
Personagens secretos -
30051ac00001
30051ac10001
30051ac20001
30051ac30001

Croc

Vidas infinitas - 80074fdc0003
Chave de Prata- 80074ac40001
Cristais infinitos - 800749640064

Final Fantasy 8 (Demo)

Recuperação rápida de Zell -
800d89d85dc0
80068acc5dc0
Recuperação rápida de Squall -
800d8a305dc0
80068c085dc0
Recuperação rápida de Rinoa -
800d8a885dc0
80068d445dc0

Megaman Legends

Zenny infinito - 800c1b2c423f
800c1b2e000f
Energia infinita - 800b521e00c4

Raystorm

Ataques especiais infinitos -
800d787a1000
Vidas infinitas - 800d784c0005
Invencibilidade - 800d9c080095

Roll Away

Tempo infinito - 800a33f81250
800a573c1250

NINTENDO 64

Castlevania 64

Vidas infinitas - 81389c3e0064
Tiros infinitos - 81389c48000a

GT 64

Chegue sempre em primeiro -
801608d80001
Corridas com uma volta -
8015fc350001
99 pontos no Campeonato -
8015fd090063

NBA LIVE '99

Time da casa com 150 pontos -
01d34510096
Time da casa com 0 pontos-
801d34510000
Time visitante com 150 pontos -
801d401d0096
Time visitante com 0 pontos -
801d401d0000

SATURNO

Croc

Ter 6 Gobbos salvos -
6052e460006
Master Code - f6000914c305
Master Code- b60028000000
Cristais infinitos 16052e3e0063
Vidas infinitas- 1605d112000a

Magic Knight Rayearth

Energia infinita para:
Hikaru - 360bfc4b0014
360bfc4c0014
360bfc4d0014
360bfc4e0014
Umi - 360bfc550014
360bfc560014
360bfc570014
360bfc580014
Fuu- 360bfc5f0014
360bfc600014
360bfc610014
360bfc620014
Jóias infinitas - 160bfc6803e7

Wing Arms

Master Code - f6000914c305
Master Code - b60028000000
Créditos infinitos -160654dc0009
Mísseis infinitos -160659320064
Rapid Missile Fire -160659260004
Munição infinita -160659360035

Máquina do Tempo

Jogos de todas as gerações

Supercampeões

Futebol no Playstation com o pique do desenho animado

Viajamos no tempo para destacar Capitão Tsubasa, lançado em 96 para o Playstation. O jogo é uma seqüência do desenho exibido na TV como Supercampeões. Para quem não conhece, o jovem Tsubasa chega a jogar no São Paulo e volta a seu país para ser jogador profissional.

No Japão, Tsubasa foi lançado em game para o Nintendo 8 bits, chegou até sua sexta versão no Super Nintendo e fez o maior sucesso no Playstation.

Ação em campo

Nesta versão a disputa é no Japão. Cada personagem pode usar uma série de comandos para chutes e defesas especiais, que são muito mais precisos, tornando o campeonato mais competitivo e divertido. O visual é ótimo e há seqüências de animação bem legais. O jogo é difícil de encontrar nas lojas, mas o desenho ainda é exibido pela TV Manchete.

As cobranças de pênalti dependem de sorte. O goleiro pega quase todas

Antes de começar uma partida, veja nesta tela quais são os ataques especiais de seu jogadores

Para fazer um passe com a bola alta, segure L1 e aperte ■

Durante o chute especial aparece uma animação com um animal simbolizando o tipo do chute

Toques legais

Para se dar bem em campo, veja os chutes especiais do jogador Tsubasa (nº 10).

Chute especial 1 (só funciona na equipe juvenil) - Segure R1, ↑←↓→, X

Chute especial 2 - Segure R1, ↑↓, X

Jogada com o jogador número 11 - Segure R1, ↓↓→, ▲

Jogada com o jogador 9 - Segure R1, ↓↓→, ▲

Comandos

- ● - Correr
- X – Chute/ Carrinho
- ■ - Passe/ Ombrada
- ▲ - Escapar da falta
- ■ ou X – Com a bola no ar, cabecear ou dar bicicleta
- L1 – Segure para lançar a bola alta ou trocar de jogador
- R1 – Segure para inserir os comandos especiais de chute
- L2 e R2 – Desviar a direção da bola quando chutar

32
BITS